

DARK HERESY™

ESTRELLAS MUERTAS™



PARTE III DEL
LEGADO DE HAARLOCK

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY

ESTRELLAS MUERTAS



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

Leigh-Anne Gross

DISEÑO DE DARK HERESY POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress y Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Clint Langley

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

John Blanche, Matt Bradbury, Paul Dainton, Sacha Diener, Karl Kopinski, Stefano Marinetti, Rod Pereira, Karl Richardson, Marissa Rivera, Erich Schreiner, Sept13, Imaginaty Friends Studios

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

CORRECTORES

James Savage, Paul Tucker, Benn Williams con Chris Lancaster, Aric Wieder, Recebba Williams y Eric Young

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

DISEÑADOR JEFE DE RPG

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS

Erik Mogensen

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

“Curious Pastimes” Paul Tucker con Ben Cawkwell, Sarah Cawkwell y Pel Pearcey, “No Guts No Glory” Sean Connor con Mathieu Booth, Nick Hodge y Stephen Pitson, “Bring the Noise” James Savage con Dave Gallacher, Tommy Ryan y Stewart Strong, “Sons of a Rogue Trader” Robin Everett-McGuirl con Chris Brandmeier, Adam Hargraves, Peter Larotta, Bob Leuzarder, Matthew Robenhymmer y Nate Taylor, Benn Williams con Gary Beller, Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams y Eric Young, Craig Williams con Chenoa Crabb, Stefan Elliot, Leonard Goulds, David Thatcher y Danica Zuks

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez “Darkpaul”

(v1.0 – 20/jun/2025)



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 2000–2010, 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

Lo que los acólitos deberían saber sobre el legado	6
Las revelaciones del legado de Haarlock	8
Resumen para el DJ	9
El inicio de la aventura.....	9
Dramatis Personae	11
La helada mano de la muerte	12
La Estación Helada de Mara.....	13
Un breve vistazo a la Estación	13
La superficie.....	14
El complejo subterráneo	14
Los niveles de la mina	16

Capítulo I: Arden los cielos

Por orden de los sagrados Ordos.....	18
Interludio en el vacío.....	19
Preparados para el apocalipsis.....	21
Llegada al sistema Mara	22
Regreso a la realidad	23

Capítulo II: La Estación Helada de Mara

Laberinto de pesadilla	26
Los tres elementos.....	26
Enemigos y aliados.....	28
Forjando alianzas	29
Los horrores de Mara	29
Ganar la carrera.....	30
Llegar a la Estación Helada	31

Descender a través del fuego.....	31
Encuentros en la Estación Helada.....	32
Los encuentros.....	33

Capítulo III: El Tesseracto Ciego

Entrar al tesseracto	44
La cámara de la máquina	45
Una puerta se cierra y otra se abre.....	47
Creando encuentros adicionales.....	47
Las Sombras de la Historia	48
Ecos del futuro	49
Ejemplo de encuentros en el Tesseracto Ciego.....	49

Capítulo IV: El Último Eclipse

Punto de fuga.....	54
Se eleva la estrella negra	56
Resolución	57
Apéndice I: PNJs y antagonistas	58
PNJs Principales.....	58
Las Masas	65
Apéndice III: Ayuda de juego.....	68



INTRODUCCIÓN

*"Y entonces el velo se desgarró y la llave giró,
el sangriento flujo se expandió, y el frío lamento de las estrellas murió,
Cuál bestia brutal, llegada al fin su hora,
se acerca al fin el momento de su nacimiento..."*

—Atribuido al, *Apócrifo perdido de Yyat lenguaneira*

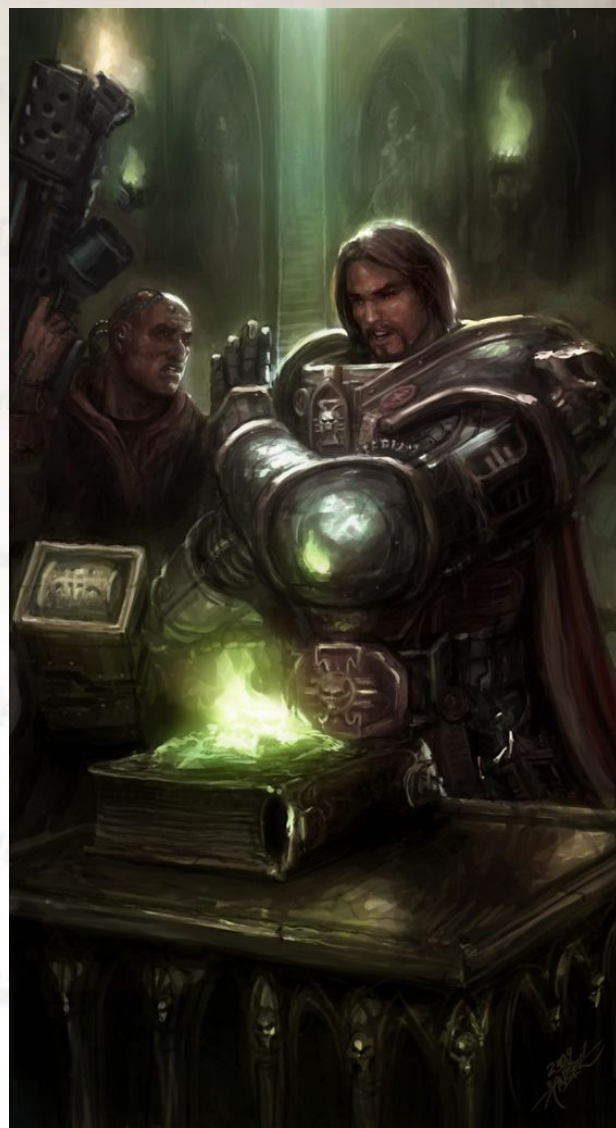
ESTRELLAS MUERTAS es el final de la campaña del legado de Haarlock. Ubicada en el embrujado mundo helado de Mara, se encuentra a la espera una puerta a las pesadillas pasadas, presentes y futuras, y el misterio mortal del legado finalmente será revelado en su totalidad. El destino del sector Calixis descansa sobre los hombros de los acólitos.

Aunque la aventura de **ESTRELLAS MUERTAS** podría jugarse de forma independiente con un grupo de acólitos experimentados. Sin embargo, se recomienda usar como el clímax de la campaña del legado de Haarlock. Si este es el caso, los PJs habrán participado en **DESTINOS INCIERTOS** o **CIUDADES CONDENADAS** (preferiblemente, en ambas); y tal vez incluso hayan jugado la aventura del 'prólogo', La Casa del Polvo y la Ceniza que se puede encontrar en el suplemento **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS**, así como en cualquier otra aventura relacionada con el legado que diseñe el DJ.

Aunque conectado con sus aventuras predecesoras por su temática (el oscuro misterio del propio legado), y presentando elementos y adversarios que regresan de las aventuras pasadas de la trilogía, **ESTRELLAS MUERTAS** ofrece un punto de partida en la historia y un estilo de juego para este clímax mortal. Las aventuras anteriores del legado se han transcurrido en una sola ubicación y se han centrado en la supervivencia y la intriga, **ESTRELLAS MUERTAS** es, en cambio, una odisea en el sentido clásico; un viaje al oscuro más allá siguiendo los pasos de Haarlock, y una carrera asesina contra otros que harían lo mismo.

La aventura comienza cuando los acólitos son puestos a cargo de una misión inquisitorial en el mundo prohibido de Mara, un lugar lleno de historias de terror y pesadillas, en busca de la respuesta final al misterio del legado de Haarlock. Una vez en Mara, rápidamente se dan cuenta de que no están solos, sino que participan en una carrera contra enemigos despiadados que también buscan el legado. Después de una batalla en órbita, deben aterrizar en Mara en circunstancias menos que deseables y luego abrirse camino hacia las profundidades heladas de la estación minera abandonada y embrujada de Mara. Allí, deben localizar el Tesseracto Ciego, un nexo malévolo de realidad, pesadilla, pasado y futuro en el oscuro corazón de Mara. A partir de aquí, los acólitos encontrarán portales a muchas realidades diferentes antes de averiguar cual atravesó el propio Haarlock y del cual aún puede regresar: un portal que conduce al infame mundo de Crepúsculo, a una audiencia con su legendaria Bruja, y a una terrible decisión que deben tomar a medida que se eleva la Estrella Tirana.

¿Pueden sobrevivir los acólitos recorriendo la senda de Haarlock? Y si son capaces, ¿Podrán impedir el regreso del viajero? ¿Deberían siquiera intentarlo? Son ellos los que deciden.



SIGUIENDO LA AVENTURA HASTA EL FINAL

El propósito de **ESTRELLAS MUERTAS** es servir como clímax para la campaña del legado de Haarlock. En la sombría oscuridad del 41º milenio, esa calidad épica debe enfrentarse con amenazas y desafíos igualmente poderosos a los PJs. Abundan los peligros que matarían a una persona menor, y las muertes de personajes (por no mencionar la mutilación, la locura, el robo del alma y otros destinos inmenables) son una posibilidad real. Esto es correcto y apropiado; los acólitos son ahora altos funcionarios de la Inquisición y, sin duda, están marcados para ascender al servicio de los sagrados Ordos si tienen éxito.

DARK HERESY es, después de todo, un juego de terror e investigaciones oscuras. Sin riesgo, amenaza y tensión, las recompensas por completar una campaña con esta temática son, en el mejor de los casos, insatisfactorias. Si bien eliminar de forma casual a los PJs es igual de indeseable, se deja a criterio del DJ decidir dónde trazar la línea. **ESTRELLAS MUERTAS** ofrece un arsenal de amenazas potenciales y también algunos "comodines". En primer lugar, los acólitos recibirán alguna ayuda disponible en la forma de los Jenizaros Macabeos (consulta la página 20).

Además de actuar como mano de obra y rifles extra, estos soldados de élite también pueden usarse como sacrificios. Si los acólitos logran mantener uno o dos con vida, también podrían servir como sustitutos para un PJ al que le llegue un final prematuro. Del mismo modo, un miembro renegado del Sindicato Impecadero (consulta la página 66), o incluso uno de los nativos de Crepúsculo (consulta la página 67) puede servir como suplente si es necesario para mantener a uno o más de los jugadores involucrados en el juego final.

MARA, CREPÚSCULO Y OTROS LUGARES

Durante esta aventura, el DJ debe tener en cuenta que el trasfondo en el que se desarrolla cambia radicalmente en varias etapas diferentes.

Desde los confines de la nave de guerra *La Palabra del Sigilita* hasta los páramos helados de la superficie de Mara; desde los túneles de pesadilla de la estación minera hasta los pantanos oscuros y humeantes de Crepúsculo, cada ubicación debe ser única, discordante y nítida para los jugadores.

Para asegurar que cada uno de estos escenarios exista de forma independiente, un DJ debe lograr una sensación de algo sorprendente e inusual. Debe infundir la idea de haber viajado una gran distancia, y dar sutiles pistas de que está ocurriendo algo muy alejado de su investigación inquisitorial, muy extraño incluso para tratarse del legado de Haarlock.

Para ayudar al DJ en esto, se han incluido descripciones detalladas y cuadros de texto para iniciar la narración en cada una de las secciones relevantes.

EL TIEMPO, LA DISFORMIDAD, PARADOJAS Y PESADILLAS

ESTRELLAS MUERTAS difumina deliberadamente la delgada línea entre la realidad y la irrealdad, el pasado y el posible futuro, o los retorcidos horrores de la disformidad. Con suerte, tanto la reputación de Mara como los eventos de pasadas aventuras del legado habrán preparado a los acólitos para lo que está por venir. La fascinación de Haarlock por los mecanismos de engranajes, por literalmente capturar y hacer retroceder el tiempo; su voluntad indomable y su disposición a arriesgar cualquier cosa, su amarga venganza, su dominio de la tecnología alienígena y el conocimiento oculto; incluso el hecho de que donde Haarlock ha caminado, los muertos no parecen descansar tranquilos; nada de esto debería ser una gran sorpresa para los acólitos. Los conceptos de poder imprudente, despiadado y casi ilimitado de Haarlock, el conocer cosas que el hombre no debería saber, y los horrores que lo rodean deberían ser familiares para los acólitos y ser acentuados durante el juego. La razón para esto es simple: el potencial regreso de Haarlock debería ser motivo de excitación y muy probablemente de temor para los PJs, ya que las consecuencias de esto serán devastadoras para ellos si no hacen lo que deben hacer. En cuanto a qué deben hacer exactamente, eso deben decidirlo ellos mismos.

USAR ESTA AVENTURA

ESTRELLAS MUERTAS está diseñada para ser completada de cinco a siete sesiones de juego y ha sido es una aventura deliberadamente mortífera y desafiante para entre cuatro y seis PJs de rango 7 u 8. En ella se encontrarán con varios oponentes poderosos, múltiples eventos angustiosos y una gran variedad de formas de morir. Sin embargo, también proporciona a los PJs algo de ayuda anticipada en forma de equipo adicional y el apoyo de un pelotón de tropas. Si el grupo tiene más de seis acólitos, o tienen un rango superior al sugerido, el DJ debería ajustar la letalidad y el nivel de amenaza de los encuentros de combate y las facciones rivales.

ESTRELLAS MUERTAS se puede escalar para acomodar a un grupo de menos de cuatro, o PJs menos experimentados, pero esto implica algo de trabajo por parte del DJ, particularmente para reducir la letalidad y la naturaleza implacable de algunos encuentros. Una posible solución es simplemente tener menos encuentros de combate y eliminar las amenazas de “nivel superior”, como los cosechadores Slaughter del encuentro La Ciudad Maldita en el Tesseracto Ciego (consulta la página 50). Sin embargo, se recomienda que el DJ no elimine demasiado, ya que esto disminuye el impacto y la enormidad del peligro que representa **ESTRELLAS MUERTAS**.

Al igual que en otras aventuras de la trilogía, se alienta al DJ a agregar nuevos encuentros, intrigas y PNJ a **ESTRELLAS MUERTAS** según crea conveniente, así como modificar o ignorar los que se presentan aquí si se ajustan mejor a sus necesidades. Como culminación de la campaña del legado de Haarlock, los efectos y el impacto de lo que ocurra aquí deben estar directamente relacionados con las propias experiencias, triunfos y tragedias de los PJs en aventuras anteriores.

Esto significa que **ESTRELLAS MUERTAS** requiere un poco más de preparación previa por parte del DJ para ampliar adecuadamente lo que se presenta aquí con la campaña del DJ. Esto se hace fácilmente agregando eventos y temas familiares, por no mencionar a los viejos enemigos de aventuras pasadas. La recompensa por esta preparación debería ser un clímax realmente memorable y muy personal para la campaña del legado. Esto también puede servir como un excelente trampolín para que los acólitos avancen hacia servicios más importantes para la Inquisición, o tal vez para buscar preguntas sin respuesta más allá de las estrellas del espacio imperial.

LO QUE LOS ACÓLITOS PODRÍAN Y DEBERÍAN SABER SOBRE EL LEGADO

Basándose en sus aventuras anteriores, hay una serie de hechos o teorías que los PJ pueden tener con respecto a Haarlock, el legado y sus razones para estar en Mara. Gran parte de esta información se amplía durante el transcurso de la aventura y en el Apéndice III (consulta las páginas 68–72). En aras de la claridad, aquí se nombran los más destacados:

INFORMACIÓN VITAL SOBRE EL LEGADO

Los acólitos ya deberían conocer la siguiente información sobre el legado de Haarlock, preferiblemente a través de sus propias experiencias, investigaciones y deducciones. Si alguno de estos hechos no está en conocimiento de los acólitos (o no se han percatado de su significado), conviene introducir un resumen durante el prólogo de la aventura.

- Erasmus Haarlock fue un infame comerciante independiente con un poder aterrador que persiguió y exterminó a los miembros supervivientes de su linaje en una purga sangrienta hace más de un siglo y medio.
- En los años posteriores a la destrucción de su familia, Haarlock persiguió una búsqueda obsesiva y secreta; una búsqueda que lo llevó tanto a los antiguos dominios de su familia como a los confines más remotos del espacio, con lo que llegó a convertirse en una de las figuras más sombrías y poderosas del sector Calixis en el proceso.
- Después de no regresar de un viaje secreto durante muchos años, finalmente fue declarado perdido hace más de un siglo en el 703.M41. Sin un heredero, su legado, tanto en términos de sus dominios como de la orden de comerciantes independientes de su familia, una fortuna única con el valor de un mundo colmena entero, cayó en las interminables disputas del tribunal de la cancillería en Solomon y nunca se resolvió. En el siglo transcurrido desde entonces, las propiedades de los Haarlock en el sector Calixis fueron apropiadas, cayeron en ruinas o fueron olvidadas, y Erasmus Haarlock se convirtió en una figura de leyenda oscura.
- Como un mal presagio, hace aproximadamente año y medio, en todo el sector Calixis dominios pasados, dispositivos y pecados olvidados del linaje Haarlock se agitaron en sus sueños, desencadenando una sucesión de eventos antinaturales y letales. Estos asuntos y sus consecuencias a menudo sangrientas atrajeron la atención de los sagrados Ordos de la Inquisición, así como de varias facciones y sectas oscuras, sobre lo que se conoció como el “legado de Haarlock” y lo que presagiaba.
- Tras examinar las pistas de los extraños sucesos sobre el legado que han encontrado los acólitos, se ha descubierto que la clave final para desentrañar el misterio del legado de Haarlock se encuentra en un lugar absolutamente prohibido conocido como el Tseracto Ciego. Este lugar, escondido en las profundidades heladas de Mara, fue el último destino de Haarlock, desde donde se cree que fue “más allá” y de donde pronto regresará.

REEMPLAZAR A LOS ACÓLITOS

ESTRELLAS MUERTAS es una aventura especialmente peligrosa, y es probable que muchos acólitos sacrifiquen sus puntos de Destino por el camino. De hecho, algunos acólitos podrían ser asesinados. En este caso, el DJ tiene varias opciones para sustituir al PJ durante la aventura.

OPCIÓN 1: UN PACTO OSCURO

En la sombría superficie de Mara, el mundo embrujado de Crepúsculo y el interior del Tseracto Ciego la barrera entre la disformidad y el mundo material es muy delgada. Ahí es probable que algún habitante de la disformidad esté dispuesto a ofrecerle a un moribundo una forma de recuperar su vida; e incluso la salud de un modo que podría llegar a ser sospechoso. Naturalmente, muchos acólitos no aceptarán un simple “¡No, de verdad, estoy bien!” como explicación en estos casos...

OPCIÓN 2: LOS JENÍZAROS MACABEOS

Los Jenízaros brindan varias opciones para el DJ en **ESTRELLAS MUERTAS**, y una de esas opciones es como nuevos personajes en caso de que un acólito sea asesinado. Un guardia imperial encajaría bien, pero los Jenízaros podrían representar casi cualquier otro perfil. Además, los dos sargentos (Childres y Makrade) también son buenas opciones para un nuevo PJ.

OPCIÓN 3: LA COMITIVA DEL INQUISIDOR HERROD

El inquisidor Herrod ha traído su propio grupo de acólitos y sirvientes en su investigación del legado de Haarlock. Sería muy fácil que un nuevo personaje viniera de este séquito y luego se separase o fuera enviado por órdenes del propio Herrod para acompañar a los PJs.

OPCIÓN 4: LAS MAREAS DEL TIEMPO

El futuro alternativo que encuentran los acólitos en la Parte III (consulta las páginas 50–51) es una opción muy interesante para encontrar un PJ de reemplazo. Naturalmente, el DJ debe pensar detenidamente antes de permitir que un personaje viaje en el tiempo desde ese futuro alternativo, y el oscuro manto que envuelve ese futuro sin duda traerá consigo muchos puntos de locura y corrupción. ¡Incluso podría ser una versión futura alternativa de uno de los propios acólitos existentes!

OTRAS PISTAS E INFORMACIÓN SOBRE EL LEGADO

Las siguientes notas representan la información que los acólitos podrían haber recopilado sobre Haarlock y el legado dependiendo del éxito que hayan tenido y las aventuras que hayan emprendido. Todos ofrecen ideas útiles y piezas del rompecabezas, pero ninguno es vital por sí solo.

La autorización Haarlock es antigua; concedida a su linaje después de los días oscuros de la Era de la Apostasía. Los antepasados de Erasmus estuvieron involucrados en

la formación del sector Calixis, y han jugado un papel importante, misterioso y a menudo sangriento en varias partes de la historia del sector.

Erasmus Haarlock poseía un intelecto excepcional y, con el tiempo, dominó tanto la ciencia Xenos y como la brujería de la disformidad. También estudió y recopiló muchos secretos y artefactos de su linaje a lo largo de los milenios.

La guerra interna entre los Haarlock comenzó cuando su patriarca, Albrach Haarlock, tío de Erasmus (joven por aquel entonces), murió sin nombrar un sucesor. En el amargo conflicto que siguió, Erasmus Haarlock perdió a su amada esposa y única hija. Más tarde persiguió y mató a todos los miembros de su familia, parientes, amigos, y todo quien se interpuso en su camino para vengar la muerte de sus seres queridos y se convirtió en el último Haarlock. Se dice que puso todo su empeño en infligir a su familia de sangre el mismo tipo de dolor que había sufrido antes de su destrucción final.

Lo único que deseaba Erasmus Haarlock tras la muerte de su esposa e hija era deshacer lo que les había sucedido; para hacerlos revivirlos y recuperar vida que llevaban antes de ser asesinados. Esto se convirtió en su obsesión permanente, y Haarlock estaba dispuesto a usar cualquier medio para este fin. En su búsqueda, fue más allá de los reinos de la cordura, la moralidad y la ambición mortal.

Los antiguos dominios de los Haarlock son lugares extraños donde el tiempo y el espacio no fluyen con normalidad, acechan antiguos horrores y los muertos no descansan en paz.

- En Solomon, donde el antepasado de Haarlock construyó su fortaleza, hay un lugar llamado la Casa del Polvo y la Ceniza. Allí, entre varios artefactos de los viajes y conquistas de los Haarlock, sus sirvientes prepararon una trampa para asesinar a cualquiera del linaje de sangre de Haarlock que pudiera haber escapado a la purga de Erasmus, y a cualquiera tan insensato como para reclamar su legado. Una extraña entidad-máquina llamada La Viuda Dorada proclamó el regreso de Haarlock antes de que la casa fuera consumida por el fuego. (Consulta La Casa del Polvo y la Ceniza en **DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS**) Es posible que este heredero escapase de la trampa (queda a discreción del DJ), e incluso podría ser uno de los propios acólitos.
- En el opulento y malvado mundo de Quaddis, en el corazón del legendario Festival del Destino Incierto, un sirviente infernal de Haarlock intentó usar un dispositivo oculto conocido como el Reloj de Acero para escapar de las ataduras de su servidumbre invocando la aparición de la temida Komus, la Estrella Tirana. Los agentes de una blasfema secta del Caos intervinieron e intentaron arrebatar el poder de la máquina, y muchos grandes nobles del sector murieron como resultado. (Consulta El legado de Haarlock, parte I: **DESTINOS INCIERTOS**).
- En el arruinado mundo de Sinophia, un demonio que Haarlock había atrapado entre dos espejos y dejado encarcelado ha subvertido y corrompido el recinto local del Adeptus Arbites. Empleando arbitadores corrompidos y muertos vivientes llevó a cabo una serie de robos y asesinatos que provocaron una guerra civil en Sinophia en el proceso, todo simplemente para escapar antes de que Haarlock pueda regresar. (Consulta El legado de Haarlock Parte II: **CIUDADES CONDENADAS**).

- Ten en cuenta que la participación de los acólitos (o su ausencia) puede haber modificado el resultado de estos eventos. Si no han jugado estas aventuras, asume lo peor: La Casa del Polvo y la Ceniza en Solomon ardió, llevándose todo consigo, incluido un equipo de acólitos Inquisitoriales; el Festival del Destino Incierto dejó Quaddis devastado con cientos de miles de muertos y el gobierno de gran parte del sector amenazado; y Sinophia se desgarró en una sangrienta lucha civil que aún continúa.



LA AUTÉNTICA VERDAD (SI NO ERES EL DM, ¡NO MIRES!)

Es una trampa... No, ahora en serio.

Cuando Haarlock abrió la puerta al corazón de Komus, la Estrella Tirana, o quizás a algo mucho peor, todo lo humano que quedaba en Erasmus Haarlock fue destruido, y solo quedó algo insondablemente oscuro y terrible. Esta entidad desconocida todavía está impulsada por la voluntad indomable de Haarlock y quiere regresar. Afortunadamente para el sector Calixis y, de hecho, para la humanidad misma, Haarlock no puede volver fácilmente. El Tesseracto Ciego solo se puede abrir desde un lado, y su puerta se cerró hace mucho tiempo tras él con la Estrella Tirana avanzando en su rumbo inescrutable y sobrenatural. Hasta ahora.

El plan de regreso de Haarlock se desarrolló durante décadas con la intrincada precisión de los mecanismos que tanto le gustaban en su vida mortal. El plan era despertar a sus sirvientes para destruir a los enemigos que quedaran, llevarlos a Mara hasta el Tesseracto Ciego y que un agente humano, dispuesto o no, siga sus pasos, active su dispositivo y abra de nuevo el portal a Crepúsculo cuando Komus oculte su sol a la hora señalada. Desafortunadamente, las cosas no han salido del todo de acuerdo con el plan de Haarlock, en gran parte gracias a la participación de los acólitos. Los sirvientes de Haarlock que podrían haber realizado las calibraciones de última hora del dispositivo, como el maestro de la Casa del Polvo y la Ceniza y el Viudo de Xicarph, han muerto, se han suicidado o han huido, y muchos de los antiguos dominios de los Haarlock han desaparecido, han sido profanados o destruidos. Lo más importante de todo es que la piedra angular del Reloj de Acero, vital para activar el dispositivo del Tesseracto, está en manos de extraños con sus propios planes.

Tal como están las cosas, si alguien (incluidos los acólitos) activa el dispositivo del Tesseracto (algo inevitable en el curso natural de la aventura), se pondrá en marcha una serie de acontecimientos que liberará a Haarlock. Sin embargo, gracias a los imprevistos causados por las acciones de los acólitos, existe una oportunidad para revertir o detener por completo lo que va a ocurrir. Los esfuerzos de los acólitos podrían verse aliviados si son capaces de juzgar correctamente las consecuencias de sus acciones.

LAS REVELACIONES DEL LEGADO DE HAARLOCK EN ESTRELLAS MUERTAS

ESTRELLAS MUERTAS ofrece la piezas finales del rompecabezas del legado de Haarlock, cuyos detalles se pueden descubrir por varios medios en los alrededores de Mara, donde todavía hacen eco y reverberan las secuelas psíquicas de las últimas acciones de Haarlock, antes de atravesar el portal. Estos detalles también son conocidos en su totalidad por la Bruja de Crepúsculo en el Capítulo IV: El Último Eclipse (consulta la página 54).

Los últimos eventos de la oscura historia de Haarlock son:

- La familia de Erasmus Haarlock fue masacrada por sus parientes en una guerra feroz por heredar la autorización Haarlock de comerciantes independientes. Esto llevó a Haarlock a masacrar su linaje y a buscar un modo de deshacer el pasado y subvertir la realidad. Esto ha provocado el incalculable sufrimiento y toda la muerte que ha dejado a su paso desde entonces, y puede que algún día condene a todo el sector Calixis a una eternidad de oscuridad.
- En incesante búsqueda de un medio para lograr su deseo, Haarlock estudió todas las artes de brujería, conocimientos xenos y tecnología antigua que encontró. A cambio recibió fallidos experimentos sangrientos y mentiras vacías susurradas por demonios. Sin embargo, la voluntad de Haarlock no toleraba el fracaso, incluso en una tarea tan imposible, y tras muchos sacrificios profanos, búsquedas de pesadilla y desastres, finalmente encontró lo que creía que era la respuesta: el Tesseracto Ciego.
- Se trata de una cámara extraña y antinatural en las profundidades de los terribles páramos helados embrujados por la disformidad, tal vez un remanente de alguna raza prehumana olvidada, donde el pasado y el futuro son lo mismo y las distancias no importan, el Tesseracto Ciego parecía finalmente proporcionarle los medios para lograr sus dementes fines. Haarlock llegó a este lugar prohibido y dominó sus secretos (ningún ser humano habría podido construir semejante motor imposible de relojería y sangre para controlar sus portales móviles), pero aun así sus intentos se vieron frustrados. Podía viajar al pasado, pero no podía cambiarlo. Estaba condenado a mirar impotente mientras le quitaban todo lo que deseaba y amaba, y la risa de los dioses sedientos resonaba en su mente.
- Su alma ardió hasta convertirse en frías cenizas, pero aún así no cedió, y Haarlock jugó su última carta y usó el Tesseracto para encontrar un lugar donde descubrir los medios finales para lograr su deseo: Crepúsculo, y una audiencia con la legendaria Bruja de Crepúsculo que lo había eludido en el pasado, una criatura que no era un mero mito, sino un ser de un poder atroz y de conocimiento prohibido de quien se puede obtener cualquier respuesta, por un precio.
- Se desconoce el precio que pagó Haarlock, pero obtuvo su respuesta burlona de la Bruja: su linaje descubrió los medios hace mucho tiempo, pero no los comprendieron. En Tanis, su linaje incluso había capturado el recuerdo de su resplandor, pero ignoraron su verdadero poder, y con su conocimiento incomprendido, él había utilizado su sombra y eco en sus dispositivos sin comprender sus implicaciones. La respuesta

estaba en aquello que llamaban Komus, la Estrella Tirana. “Solo ese siniestro astro errante tenía el poder de cumplir sus deseos”, dijo la Bruja, “y en su interior debe ir, aunque al hacerlo sea totalmente destruido”. Haarlock se rió de ella. ¿No lo había sacrificado todo ya? ¿No era él Haarlock, asesino de su linaje, opresor de demonios, esclavista de alienígenas, el viajero nocturno? ¿No corrompió ya su alma la muerte de cien mundos? Y así, Haarlock volvió al Tesseracto Ciego y configuró su dispositivo monolítico para trazar un rumbo hacia donde ningún hombre se había atrevido antes, abrió la puerta a la oscuridad y entró.

OBTENER RESPUESTAS

En **ESTRELLAS MUERTAS**, las respuestas a muchas preguntas las puede responder el navegante maldito Nostromo (consulta la página 36). Otras fuentes podrían incluir visiones del pasado observadas en la oscuridad tocada por la disformidad y el contenido de la sala de control del Augurio Mecánico (consulta la página 40). Además, los artículos que los acólitos han traído consigo relacionados con el legado adquieren un nuevo significado. Si el Salterio Pielgris está en posesión de los acólitos, el galimatías de sus páginas comienza a volverse legible en el oscuro abrazo de Mara. Del mismo modo, los murmullos del cráneo cada vez más lúcido del Viudo de Xicaph también comienzan a tener mucho más sentido si está presente.

Animamos al DJ a añadir cualquier información adicional que desee sobre lo que está sucediendo por cualquier medio que considere necesario.



RESUMEN PARA EL DJ

ESTRELLAS MUERTAS sumerge a los acólitos en los momentos finales de una carrera en pos de descubrir los secretos del Legado de Erasmus Haarlock, y los coloca en posición de decidir el destino de incontables mundo y almas en las eras por venir.

Los siguientes párrafos son un resumen de los capítulos presentados en la aventura:

PARTE I: ARDEN LOS CIELOS

Esta sección describe la preparación de los acólitos previa a la misión que les espera, así como su viaje a la propia Mara. Culmina en una batalla repentina e inesperada sobre el planeta cuando la nave de los acólitos sale de la disformidad en mitad de una furiosa batalla espacial entre las naves del bloqueo imperial y las facciones rivales que buscan el Legado. El prólogo termina y la aventura propiamente dicha comienza con el descenso de los acólitos en el planeta bajo fuego enemigos y la abrupta destrucción de su ruta de escape.

PARTE II: LA ESTACIÓN HELADA DE MARA

La primera parte de esta aventura es una competencia mortal para descubrir cómo acceder al Tesseracto Ciego en el laberinto contaminado por disformidad de la Estación Helada de Mara. Los acólitos deberían aventajar a sus rivales gracias a sus experiencias pasadas investigando el Legado, pero sus competidores emplearán métodos muy diversos para alcanzarlos; además, el propio mundo de Mara tiene sus propios y extremos peligros naturales. Para prosperar, los acólitos deben descubrir exactamente dónde y cómo pueden obtener acceso al Tesseracto Ciego gracias a pistas encontradas en la Estación Helada y combinando tres elementos separados para encontrar la clave de lo que buscan. Lo que no puedan averiguar por sí mismos, deberán tomarlo de los demás que también desean el Legado, por la fuerza o mediante engaños.

PARTE III: EL TESERACTO CIEGO

En esta parte de **ESTRELLAS MUERTAS**, los acólitos descubren el secreto del Tesseracto Ciego, un lugar traicionero formado a partir de una retorcida confluencia de poder de la disformidad, donde las leyes del tiempo y el espacio no se comportan de como deberían. En el Tesseracto Ciego, los acólitos encuentran una máquina creada por Haarlock y la entidad que la controla: la Hija de Hierro. Utilizándola, deben perseguir al propio Haarlock a través de puertas al pasado, al presente y a posibles futuros. Aquí se ven obligados a afrontar las consecuencias de permitir el regreso de Haarlock o las de impedirlo, y también podrán descubrir secretos del pasado.

PARTE IV: EL ÚLTIMO ECLIPSE

En un abrupto cambio de lugar, los acólitos se encontrarán en los pantanos del mundo maldito de Crepúsculo, lejos de Mara, en la víspera de un gran y terrible evento: el eclipse del sol de Crepúsculo por parte de la Estrella Tirana y el regreso de Haarlock, donde deberán tomar una decisión trascendental.

EL INICIO DE LA AVENTURA

ESTRELLAS MUERTAS comienza con los jugadores de camino hacia Mara. Se asume que ya conocen o les han contado sobre la terrible historia del lugar, y que son conscientes de que ahí se encuentra el Tesseracto Ciego. Sin embargo, los eventos que conducen al comienzo de la aventura se dejan en manos del DJ para introducirlos en su campaña como mejor le parezca, aunque se han proporcionado algunas sugerencias (consulta el recuadro Enlazar con esta aventura en la página 19).

LOS RIVALES POR EL LEGADO

En el transcurso de esta campaña, numerosas facciones y poderes se han visto atraídos, algunos sin saberlo, por los acontecimientos involucrados en el Legado. Algunos lo han buscado para sus propios fines, entre ellos los sagrados Ordos, cuyos agentes han sido los acólitos. Algunos han prosperado, otros se han quedado en el camino o han sido completamente destruidos como polillas atraídas por la llama.

ESTRELLAS MUERTAS asume que además de los acólitos, solo tres facciones rivales han llegado a este último acto del Legado: Los Peregrinos de Hayte, El Sindicato Imperecedero y los agentes del Collegium Tenebrae. (Los detalles de los PNJs involucrados y sus características de juego se pueden encontrar en el Dramatis Personae en la página 11 y el Apéndice I: PNJ y Antagonistas, respectivamente).

Los agentes secretos Tiranistas

La Cábala Tiranista, una división de los sagrados Ordos de la Inquisición Calixiana, está obsesionada con un extraño fenómeno conocido como la Estrella Tirana. Los maestros de la Cábala sospechan desde hace mucho tiempo que el antiguo linaje de los Haarlock guardaba en secreto conocimientos sobre la Estrella Tirana. Los acontecimientos recientes en torno al

MODIFICAR EL REPERTORIO

Las facciones rivales pueden adaptarse según los eventos de cada campaña. El DJ podría incorporar otras facciones, reducir las que se indican aquí o tan solo sustituir una facción por otra según crea conveniente, aunque recomendamos que para conservar la coherencia narrativa de **ESTRELLAS MUERTAS** se mantenga la presencia de los agentes de la Cábala Tiranista. En lo que respecta a las múltiples facciones, el laberinto embrujado de la Estación Helada de Mara puede acomodar fácilmente a más víctimas y podría devorar ejércitos enteros si es necesario, por lo que el mero hecho de llegar primero no es una garantía de éxito.

Legado han alimentado esas sospechas, y al menos una facción dentro del Collegium Tenebrae ha movilizado a sus agentes para tomar el control del 'asunto Haarlock', sin importar cualquier otra participación inquisitorial en el asunto. Sus agentes encubiertos no se detendrán ante nada, incluso si deben eliminar a otros agentes inquisitoriales para lograr esto.

Los agentes del Collegium se incorporaron tarde a la investigación, pero ya han sufrido pérdidas, incluida la destrucción de una célula de agentes secretos de élite en Sinophia. Gracias a su red de informantes y agentes dentro de las filas de la Inquisición, recibieron la información sobre el Tesseracto Ciego en Mara al mismo tiempo que los acólitos, y se han adelantado a ellos en su viaje a la Estación Helada, solo para encontrarse allí con el Sindicato Imperecedero. Mientras libraban una batalla orbital contra las naves del Sindicato, las fuerzas del Collegium desplegaron un pequeño equipo en la superficie gracias a un peligroso dispositivo de teletransporte (una apuesta arriesgada tratándose de una extraña arcanotecnología) y defendieron su posición hasta la llegada de *La Lanza del Destino*.

Los agentes desplegados en Mara son un séquito de élite bajo el mando del Inquisidor Herrod. Su principal intención es capturar a toda costa, o matar si es necesario, a Erasmus Haarlock y cualquiera de sus aliados o dispositivos que pueda estar relacionado con la Estrella Tirana. Dirigidos por Herrod, actúan con cautela pero sin remordimientos y, aunque son muy capaces, tienen muy poca información auténtica o de primera mano sobre Haarlock como para continuar. Ahora se encuentran atrapados en la Estación Helada incapaces de resolver el enigma del Tesseracto por sí mismo. Una vez que esto es evidente, aceptarán treguas con cualquier otra facción in extremis (excepto los Peregrinos o cualquier otro culto claramente diabólico), pero siempre con la intención final de lograr sus propios fines y no dejar testigos vivos después.

Se puede encontrar más información sobre el Collegium Tenebrae en **EL MANUAL DEL INQUISIDOR**, y hay un ejemplo de su anterior participación con el Legado de Haarlock en **El Legado de Haarlock**, parte II: **CIUDADES CONDENADAS**.

El Sindicato Imperecedero

El Sindicato Imperecedero es una conspiración interestelar de contrabandistas, mercaderes corruptos, esclavistas y renegados que operan en la región del Abismo de Hazeroth en el sector Calixis. Lo que es mucho menos conocido, incluso por quienes comercian con información, es que los verdaderos amos del Sindicato son una espeluznante raza xenos de carroñeros conocida como Slaught. Los líderes ocultos del Sindicato han estado observando el desarrollo de los eventos del Legado desde las sombras, y esperando el momento para atacar. Mientras que los agentes humanos del sindicato creen que están rastreando a Haarlock para adquirir los muchos secretos y artefactos valiosos del comerciante independiente, pero sus maestros tienen una agenda completamente diferente. Sus fríos intelectos ya se han cruzado antes con Erasmus Haarlock y sus ancestros; lo ven como un peligro para sus futuros planes con el sector Calixis, y desean eliminar esa amenaza.

Los Slaught obtuvieron información sobre el Tesseracto Ciego al devorar recientemente la mente de un agente tiranista encubierto. Han logrado adelantarse a sus rivales contratando naves mercenarias e incursores de sistemas cercanos dispuestos

MAESTRO NONESUCH

Si los acólitos se encontraron con el maestro Nonesuch durante los eventos de La Casa del Polvo y la Ceniza (incluso si aparentemente no sobrevivió; los Slaught son extremadamente difíciles de matar), el DJ podría sustituirlo por la señorita Book, el vigilante Slaught usado aquí, o añadirlo a su grupo (especialmente contra grupos poderosos de acólitos). Sin duda los jugadores disfrutarán de otra oportunidad de derrotar a este monstruo.

a desembarcar a un solo vigilante Slaught en Mara y mantener a raya a sus rivales el tiempo suficiente para llegar al Tesseracto. El objetivo de los Slaught es alcanzar el Tesseracto Viejo y matar a Haarlock o impedir su regreso para siempre.

La presencia del Sindicato Imperecedero en Mara se limita a un Slaught disfrazado de humano con el nombre de señorita Book y una considerable fuerza de mercenarios y tecnherejes que ha traído consigo. Aparte de estos pocos agentes, la lealtad de los mercenarios del Slaught es, en el mejor de los casos, dudosa. Dada la alta mortalidad de la Estación Helada y la verdadera naturaleza de su amo, es probable que se amotinen, busquen otros aliados, intenten huir o se vuelvan locos.

Se puede encontrar más información sobre el Sindicato Imperecedero en **DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS**, y hay un ejemplo de su anterior participación en el Legado de Haarlock en la aventura La Casa del Polvo y la Ceniza también en ese libro.

Los Peregrinos de Hayte

Los Peregrinos de Hayte son un culto a la disformidad con un credo apocalíptico que ha sido durante mucho tiempo una espina en el costado del sector Calixis y una amenaza para las almas y la cordura del Imperio. Nihilistas y malignos, los maestros del culto, los falsos profetas, desprecian incluso los poderes del Caos y los demonios a los que suplican que les otorguen poder para derribar el Imperio y sumergir a la humanidad en una nueva era oscura de sangre y miseria.

El interés del culto en Haarlock es simple; su regreso ha ocupado un lugar destacado en las visiones sangrientas y las profecías de pesadilla de sus adivinos y videntes poseídos por

EL AMADO

Si los acólitos se han encontrado antes con los Peregrinos de Hayte, sus métodos y salvajismo no necesitan presentación. Además, es posible que se hayan encontrado con el falso profeta conocido como El Amado (consulta el Legado de Haarlock, Parte I: **DESTINOS INCIERTOS**). Si hubiera sobrevivido a esos eventos, el DJ podría querer usarlo nuevamente en **ESTRELLAS MUERTAS**, tal vez para sustituir a Ghost "matamonjes", el falso profeta superviviente perdido en las profundidades de la Estación Helada, o como un cadáver congelado y mutilado como ejemplo del precio de lo que les espera a los que lleguen poco preparados; también podría servir como anfitrión para el psiconeu en la parte II (consulta la página 33).

demonios, y su reputación como individuo dotado para las artes de destrucción y con amplios conocimientos oscuros es bien conocida. Aunque lejos de ser un grupo unificado o incluso coherente, varios de los falsos profetas, en su demente ambición y abrumadora arrogancia, desean apoderarse del Legado de Haarlock, o corromperlo, para sus propios y diabólicos propósitos. Aunque los resultados de sus trabajos hasta ahora apenas han dado frutos, la destrucción y el terror que el Legado ha sembrado hasta ahora ha sido agradable a sus ojos.

Gracias a sus artes oscuras, los peregrinos se dieron cuenta de la participación y la importancia del Tesseracto Ciego en el Legado (pero no su papel ni su verdadera naturaleza) mucho antes que otras facciones, y ya han perdido varios grupos en las profundidades heladas de Mara sin dejar rastro. Cuando los acólitos aterrizan, los sangrientos supervivientes del grupo más reciente de peregrinos se encuentran perdidos en el frío oscuro, lentamente destruidos por el laberinto embrujado y sus habitantes antinaturales.

Se puede encontrar más información sobre los Peregrinos de Hayte en **DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS**, y hay un ejemplo de su anterior participación en Legado de Haarlock Parte I: **DESTINOS INCIERTOS**.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación se añade un breve resumen de los personajes principales personajes que se encuentran en **ESTRELLAS MUERTAS** y su papel en la aventura. Se pueden encontrar más detalles sobre los personajes en el Apéndice I: PNJs y antagonistas en la página 58.

INQUISIDOR SILAS MARR

Una figura sombría y poderosa conectada con el cónclave Calixiano de la Inquisición, es gracias a los medios y la autoridad que dispone Marr, y la cooperación de su propio Inquisidor, que los acólitos son enviados a Mara.

CAPITÁN DE FLOTA XAIL

Oficial de la flota de batalla Calixis, es el comandante del *Palabra de Sigilita*, la nave de guerra en que los acólitos viajan hasta Mara.

SARGENTOS CHILDRES Y MAKRADE

Childres y Makrade son los sargentos al mando de los escuadrones de Jenizaros Macabeos asignados bajo el mando de los acólitos para su misión en Mara. Asesinos hábiles e indiscutiblemente leales, harán todo lo posible para luchar por los acólitos y darán sus propias vidas si es necesario al servicio del Dios Emperador.

ASTRÓPATA SILINUS

Una enfermiza pero poderosa psíquica y experimentada astrópata que ha servido a los sagrados Ordos durante los últimos años, ahora asignada bajo la autoridad de los acólitos, aunque oculta su resentimiento por ello.

CÉLULA FANTASMA 17

Si los acólitos se han encontrado antes con el grupo de agentes encubiertos, la célula fantasma 17, y alguno de ellos sobrevivió, sería una buena idea elegir uno de ellos y añadirlo al séquito de Herrod para aumentar la continuidad de esta aventura con el pasado. ¡Ese sobreviviente, en las circunstancias correctas, también podría contar la historia de cómo el Sindicato Imperecedero descubrió la existencia del Tesseracto!

SIR CALIUM SAMIEL

Un psíquico de batalla y agente de la Inquisición, asignado para asistir a los acólitos durante su misión en Mara.

NOVATOR BENHAMIN NOSTROMO

Una vez fue el navegante de Erasmus Haarlock. Ahora Nostromo es una reliquia maldita y misteriosa, condenado a un sufrimiento interminable dentro de los límites de la Estación Helada. Tiene muchos conocimientos y puede ser de gran ayuda para encontrar el Tesseracto Ciego, pero también es una figura condenada y peligrosa en quien confiar.

INQUISIDOR HERROD, EMISARIO DE LA CÁBALA TIRANISTA

El inquisidor Herrod es un monstruo resucitado cibernéticamente que sirve como arma viviente para el Collegium Tenebrae. Antes llegó a ser un Inquisidor alabado y famoso, pero su existencia ahora es poco más que un eco oscuro y hueco de su antigua gloria, y en gran parte se mantiene oculto incluso para otros en los sagrado Ordos. Ha venido a Mara con un séquito de agentes encubiertos con el propósito de capturar a Haarlock y todo lo que pueda tener relacionado con la Estrella Tirana. No se detendrá ante nada para lograr esto, incluido engañar o asesinar a otros agentes de la Inquisición para lograrlo.

Herrod está acompañado por un séquito de acólitos que le han jurado lealtad. Los supervivientes son: Quin Valentine, un pistolero; Alianna Switch, ex agente de la ley; Junt Yeager, un artillero naval; y “Mano Tenebrosa”, un asesino.

LADY BOOK

Lady Book es el nombre al que responde el disfraz de carne humana que usa un destructor Slaughter del Sindicato Imperecedero enviado a Mara. De inteligencia fríamente analítica y totalmente despiadada, su misión es destruir a Haarlock o evitar permanentemente su regreso. Si la situación lo permite, negociará con otras facciones una tregua temporal mientras sea conveniente hacerlo en busca de sus objetivos. En última instancia, sin embargo, busca destruir a cualquiera que se cruce en su camino. La mayoría de sus sirvientes no tienen idea de su verdadera naturaleza y retrocederán horrorizados cuando la descubran.

ENCUENTROS CON LADY BOOK

Lady Book y sus agentes del Sindicato Imperecedero no se ubican en ninguna área concreta para un encuentro; en cambio, están destinados a representar una “amenaza itinerante” y una oportunidad para los PJs. Lady Book lleva un Salterio Pielgris, un elemento clave para la aventura. Sin embargo, un encuentro con ella y sus siervos podría ser mortal para los acólitos. Por lo tanto, el DJ debe decidir cuándo y dónde los acólitos se enfrentarán con Lady Book.

A continuación se añaden varias sugerencias para momentos en que Lady Book podría aparecer:

- Los centinelas de la puerta (consulta la página 31)
- Fuego cruzado (consulta la página 35)
- El tránsito (consulta la página 38)
- Los devoradores de cadáveres (consulta la página 50)

CAPITÁN AEDRIK

Aedrik es un capitán de incursores del Sindicato, robusto y muy hábil en el combate. Plenamente consciente de a quién sirve, hace mucho que no muestra emociones ni moral; es una criatura sin esperanza ni pasión y fatalista, pero obediente a su ‘dama’. Aedrik hace lo que le ordena, sin miedo ni duda, consciente del terrible precio de la desobediencia. Matar o negociar, torturar o salvar, nada le importa, y felizmente sirve como intermediario entre su dama y los acólitos si es necesario, o ejecutará a cualquier mercenario que se vuelva contra sus amos.

KORT LUTHER

Luther es un mercenario y reclamador contratado por el Sindicato para su misión en Mara. Atraído por una abultada bolsa de tronos y la oportunidad de ver el mundo prohibido, ya se ha arrepentido de su decisión. Luther ha escapado de sus empleadores cuando los acólitos se lo encuentran y se unirá a ellos, si se lo permiten, ya que es la opción más segura para él.

GHAIST “MATAMONJES”

Un falso profeta de los Peregrinos de Hayte, sanguinario y demente, Ghast está atrapado en el frío infierno embrujado de Mara después de que su propia facción fracasara en su intento de apoderarse del Legado de Haarlock. Devorado lentamente por las larvas depredadoras de la disformidad alojadas en su cerebro, sigue siendo un hechicero salvaje y peligroso.

LA HIJA DE HIERRO

Otra de las víctimas de Haarlock, la Hija de Hierro es un alma condenada y atada a la gran máquina de Haarlock en el Tesseracto Ciego.

QUENEAS STILES

Como predicador Imperial es la última alma honesta en Sinophia Magna en un futuro de sombría y violenta supervivencia.

FIHAD CONSTANTINE

Antiguo aliado de los acólitos; futuro sirviente de los sagrados Ordos y traidor, se encuentra en un lugar y tiempo que aún podría llegar a suceder.

EPHRAIM RYDER

Patriarca del clan Ryder Holdfast en el lejano Crepúsculo, puede ser un aliado o enemigo potencial al final del recorrido.

LA BRUJA DE CREPÚSCULO

Una antigua y oscura criatura de terrible poder.

ERASMUS HAARLOCK

Infame comerciante independiente y maestro del Legado de Haarlock. El viajero nocturno que regresa.

LA HELADA MANO DE LA MUERTE

Aunque la estación helada se encuentra en la zona más habitable del planeta, es probable que el frío de Mara acabe con los desprevenidos tanto como cualquier horror que aceche en la oscuridad. Para representar los peligros del frío extremo en Mara se aplican las siguientes reglas:

- Las ropas y blindajes que proporcionan protección contra el frío extremo incluyen: pieles muy abrigadas, armaduras selladas y otras prendas térmicas. Cualquier localización de impacto que no esté cubierta de esta manera por ropa protectora diseñada para soportar bajas temperaturas se considera “expuesta”.
- Sobre la superficie de Mara, cualquier personaje con zonas expuestas al frío deben hacer una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. El talento Resistencia a (Frío) y otros talentos o rasgos similares se aplican a esta tirada. Si el personaje falla la tirada, sufre 1d5+1 (E) de Daño y un nivel de fatiga. Queda a discreción del DJ la frecuencia a la que un personaje expuesto debe repetir la tirada (normalmente una vez por asalto). Ten en cuenta que los resultados la tabla de daños críticos energéticos se deben modificar ligeramente para reflejar que son causados por el frío extremo. Cuando se encuentre a cubierto (dentro de la estación polar y las minas) o alejado de una fuente de calor o soporte vital, cualquier personaje con alguna ubicación expuesta durante más de veinte minutos debe realizar la tirada como se indica arriba.
- Cualquier personaje con entrenamiento en la habilidad Supervivencia es consciente de los peligros del frío una vez que está informado del clima de Mara. El personaje también puede intentar una tirada **Moderada (+0) de Supervivencia** cuando otro personaje sufra daños por estar expuesto al frío. Si tiene éxito, reduce el daño recibido por el personaje en una cantidad igual a su bonificación de Inteligencia. Sin embargo, esto no reduce la Fatiga causada por el frío.

LA ESTACIÓN HELADA DE MARA

A continuación se añade una descripción general de la Estación Helada. En función de lo que la Inquisición sabe (o da por hecho) sobre este lugar y su estado actual, el DJ puede proporcionar a sus jugadores tanta información como considere apropiado, así como usarlo como referencia general. La información de esta sección sobre las profundidades de Mara será cada vez menos detallada.

UN BREVE VISTAZO A LA ESTACIÓN

La Estación Helada de Mara es un lugar abandonado y vacío con un pasado oscuro y secretos aún más oscuros esperando para atrapar a los desprevenidos y castigar a cualquiera que subestime sus peligros. Es un laberinto maldito de acero, rococemento y hielo, con una mente retorcida y un alma propia; opresivo, rencoroso y vigilante. Es un lugar muerto y frío, y su propia naturaleza acaba con los insensatos y los desprevenidos. Sin embargo, su verdadero peligro radica en lo que acecha esperando invisible en las sombras.

Aunque existen estructuras en la superficie, la mayor parte de ellas permanecen enterradas bajo la superficie de densa roca cubierta por una gruesa capa de hielo. La Estación Helada fue fundada como una colonia penal para los peores criminales del sector, y gracias a los trabajos forzados de estas almas condenadas se creó el vasto complejo subterráneo. Muchos murieron en la oscuridad y el frío para que la operación minera sobreviviera bajo el puño de hierro del Adeptus Arbites. Ahora es un laberinto de túneles, pozos, celdas, salas de máquinas y cámaras olvidadas donde se arrastran criaturas invisibles e impías nacidas de pesadillas.

La frontera con la disformidad en Mara es delgada y frágil, la urdimbre rezuma desde su corazón hueco, y la propia estructura de la Estación Helada cambia en dimensiones más allá de lo visible en el mundo material. Como resultado, el tiempo y el espacio no funcionan como deberían; habitaciones sumergidas en la oscuridad y un frío atroz de repente cobran vida sin causa o explicación aparente, solo para quedar inmóviles de nuevo sin previo aviso. En ocasiones se ha informado que se escuchan señales fantasmales y voces perdidas en sus pasillos vacíos y vocotransmisores. También son frecuentes otros fenómenos disformes más peligrosos.

Este mundo sombrío y abandonado ha atraído terribles y sangrientos depredadores que habitan la disformidad y son capaces de asomarse al interior de las mentes mortales. Estas entidades, a menudo salvajes, no son menos peligrosas por su falta de propósito y se sienten atraídas por la carne y el alma de los vivos con las que saciarse en un frenético y violento abandono.



LA SUPERFICIE

Solo una pequeña parte de la estación existe sobre el suelo. La mayor parte de la Estación Helada, que una vez albergó hasta cincuenta mil reclusos, existe bajo tierra. Sobre el suelo se conservan las estructuras necesarias para el suministro de la estación y su gobierno desde la torre de la fortaleza Arbites. La Estación Helada lleva mucho tiempo abandonada y todas sus estructuras están medio enterradas bajo la nieve y el hielo, y conservan muchas con cicatrices de batalla (consulta el Mapa I: El Complejo de Mara (Superficie) en la página 71).

LAS MURALLAS EXTERIORES

Los edificios de la Estación Helada en la superficie están rodeados por un alto muro de rococemento y acero, rematado por grandes púas curvadas hacia el interior. La muralla no tiene una puerta principal, solo una serie de aberturas blindadas, la mayoría de ellas abiertas y medio obstruidos por pedazos de hielo. El muro se ha derrumbado en varios lugares (aunque estas brechas son obra de eventos violentos del pasado), y ha sido desgastado por el viento. En algunos lugares, el hielo se ha acumulado contra él hasta cubrirlo casi por completo.

LAS PLATAFORMAS DE ATERRIZAJE Y EL CENTRO DE CONTROL

Las plataformas de aterrizaje son grandes secciones octogonales de metal, cada una de unos doce metros de ancho, que se elevan cuatro metros en el aire sobre torres metálicas construidas para recibir naves desembarco y lanzaderas con prisioneros desde la órbita. De los bordes metálicos que rodean la cumbre cuelgan carámbanos tan largos como brazos. Rodeando las plataformas hay torres de apoyo y grúas que antes contenían los montacargas que transportaban suministros entre las plataforma de aterrizaje y los niveles subterráneos; estos mecanismos hace tiempo que se congelaron en una masa inamovible. Cerca, en un área elevada, se encuentra un pequeño centro de control coronado por un disco transmisor dañado. Dentro del complejo hay un desorden de sistemas a medio reparar y cables entrecruzados, y quedan rastros de peleas y daños tanto antiguos como relativamente recientes. El complejo tiene un sistema de soporte vital apenas en funcionamiento y claramente fue utilizado como base de operaciones durante anteriores expediciones a Mara. Los túneles de servicio que salen de la torre serpentean hasta niveles inferiores de la estación.

LA TORRE DE LA FORTALEZA

La torre de la fortaleza es un pilar de rococemento negro que se eleva hacia los cielos de Mara. Este oscuro centinela, con sus posiciones de disparo cerradas por placas metálicas, predomina sobre las estructuras del complejo. Esta torre era el corazón de la Estación Helada, donde la guarnición de arbitadores vivía separada del complejo subterráneo por escotillas blindadas. Sus salas de control, dormitorios y armerías están ahora congelados y en silencio, en su mayoría desiertos, si se ignoran los restos de su última guardia; aquellos valientes que se ofrecieron como voluntarios para cubrir la retaguardia durante la evacuación

permanecen en sus puestos. Los cadáveres disecados aún empuñan sus armas, acechando en las sombras y con sus cráneos sin ojos mirando fijamente las pantallas vacías.

Los niveles inferiores de la torre de la fortaleza conducen al Panóptico.

LOS ARCHIVOS DEL ENGINARIUM

Este grupo de torres de control y hangares circulares se utilizaron como almacenes para diversos tipos de equipo: tanto el necesario para eliminar el hielo y la nieve del complejo en la superficie como suministros para la maquinaria de la Estación Helada. Rotos y a la intemperie, estos edificios ahora son cavernas resonantes llenas de medias formas de maquinaria rota y cajas de almacenamiento cubiertas por gruesas capas de hielo. Una inspección minuciosa muestra que explotaron desde el interior hace algunos años.

EL COMPLEJO SUBTERRÁNEO

Los niveles subterráneos de la Estación Helada de Mara se pueden alcanzar a través de puntos de acceso bajo el centro de control y la torre de la fortaleza. Más allá de las puertas blindadas, las esclusas de aire y los edificios de la superficie, la Estación Polar desciende hacia una oscuridad cada vez más

¿PORQUÉ LA ESTACIÓN HELADA SE CONSIDERA UN LUGAR MALDITO?

La oscuridad que habita en el corazón del mundo helado es más antigua que muchas estrellas de la región y ha existido desde antes de que el Adeptus Arbites fundara la colonia penal. Los eruditos ocultistas en los sagrados Ordos han sabido de las particularidades de Mara desde la fundación del sector, pero no fue hasta que la colonia penal fue atacada que se les reveló toda la amenaza potencial. Mara siempre ha sido un lugar malvado, y muchas historias la rodean, transmitidas en secreto en el sector Calixis, especialmente entre los nacidos del vacío. Las historias dicen que la frontera con la disformidad es delgada alrededor de Mara, como una quebradiza capa de hielo sobre un lago. Las primeras exploraciones en Mara se vieron acosadas por la desgracia: desapariciones, fenómenos extraños y visiones. Algunos dicen que fueron las excavaciones bajo la Estación Helada las que hicieron que la pesadilla cobrara vida y realmente convirtió a Mara en un lugar maldito. Los registros sellados del Inquisidor Ark Ashtyn teorizaron que la población descontenta y la violencia que los rodeaba en la colonia penal alcanzaron una especie de "masa crítica" de malicia psíquica que desgarró la delgada membrana de la realidad y dejó pasar antiguos horrores dormidos. Independientemente de la verdad, las historias han persistido tanto entre los supersticiosos nacidos en el vacío como entre los que sirven a los sagrados Ordos durante décadas y, en algunos casos, siglos.

profunda. Las zonas superiores, más cercanas a la superficie, contenían los habitáculos del personal penitenciario, así como instalaciones médicas, refectorios, bóvedas de servicio y la maquinaria usada para refinar el mineral extraído. Muchas de estas áreas aún conservan suficiente energía para mantener su iluminación de emergencia y soporte vital, pero otras están totalmente sumidas en la fría oscuridad. A medida que los niveles descienden y dan paso a la propia mina, el entramado metálico se abre lentamente a una ruina helada de escombros entremezclados. Mientras que los niveles superiores tienen paredes y cámaras revestidas de rococemento o metal, los niveles inferiores están formados por túneles y cuevas de roca desnuda, apuntalados con metal oxidado y revestidos con láminas de metal corrugado. La escarcha de la atmósfera helada y señales de desorden violento y lucha sangrienta se pueden encontrar en todas partes. La estructura misma del lugar parece retorcida e insalubre. Los corredores se encuentran cortados por acantilados subterráneos, secciones colapsadas, callejones sin salida y vacíos impenetrables donde no brilla ninguna luz. No existe un mapa fiable del laberinto cambiante de los niveles inferiores, y cualquier intento de crear uno está condenado al fracaso. El Mapa II: El Complejo de Mara (Bajo Tierra) en la página 72 proporciona una idea general del diseño de la Estación Helada.

LOS BLOQUES DE CELDAS

Las celdas que albergaban a la mayor parte de la vasta población de prisioneros de la Estación Helada de Mara son pequeñas, con apenas suficiente espacio para tumbarse. Cada una, cerrada por una sólida puerta de metal blindado. Diez capas de celdas idénticas se extienden desde el Panóptico central debajo de la Torre de la Fortaleza en la superficie. Cada capa contiene depósitos de 500 celdas y está separada del Panóptico por un corredor de rococemento de un kilómetro de largo y barreras que podrían sellarse herméticamente si surgiera la necesidad. En cada capa de celdas, los subcomplejos se extendían como los radios de una rueda, cada bloque de capas equipado con sus propias áreas de lavandería, saneamiento y refectorio junto con capillas sombrías donde la naturaleza de los pecados y su redención a través del trabajo se inculcan en los prisioneros. A diferencia de la mayor parte del resto del complejo, las capas de celdas se calentaban mediante gruesas tuberías entrecruzadas que atravesaban las paredes de rococemento de celda a celda, y regresaban a los grandes depósitos de agua bajo los reactores de plasma de la estación. Cada bloque de celdas podía ser aislado a voluntad, condenando a los internos a una muerte helada si las autoridades así lo deseaban.



EL PANÓPTICO

En el centro de los niveles subterráneos, en el cruce entre los interminables pasillos, se encuentra un pozo al que se abren los grandes pasillos que llevan a las celdas. Este pozo alberga el único medio para entrar en los pasillos: grúas con jaulas que elevan a los prisioneros hasta la boca de un pasillo antes de retirarse. Esta es la única salida de las minas inferiores. Del centro del pozo cuelga una esbelta torre como una estalactita de hierro. Reflejando la Torre de la Fortaleza en la superficie superior, esta torre invertida albergaba bancos de pictopantallas y ladrones de voz conectados a cada celda y a cada cámara sobre las minas. Este es el Panóptico. Desde aquí, los carceleros arbitradores y los bancos de servidores esclavos veían y oían todo lo que pasaba en la Estación Helada y controlaban el acceso a los niveles inferiores.

EL COMPLEJO DE UTILIDADES

Apartado de los bloques de celdas y el Panóptico, y accesible tanto desde la Torre de la Fortaleza como desde los edificios de control de aterrizaje en la superficie de la estación helada, este conglomerado de cámaras, pasillos y rellanos de metal y hormigón albergó en su día los almacenes de mantenimiento y víveres, la enfermería y las instalaciones de reprocesamiento del aire subterráneo. De todos los niveles superiores, es el que presenta las mayores cicatrices visibles, ya que ha sido marcado por daños de armas y consumido por el fuego al menos una vez en el pasado. Sin embargo, aquí hay relativamente pocos cuerpos. Algunas áreas muestran signos de ocupación más reciente, pero, de nuevo, están abandonadas; sus ocupantes parecen haber desaparecido sin dejar rastro.

LOS NIVELES DE LA MINA

Las minas de Mara se extienden profundamente en una vasta madriguera inexplorada donde la realidad misma se retuerce alrededor de cualquiera que camina por allí. Los túneles de roca excavada y explotada se dirigen siempre hacia abajo, en algunos lugares, tan anchos que diez hombres podrían caminar en hilera, en otros tan estrechos que es necesario agacharse y avanzar lentamente, uniendo una red de vastas cavernas naturales y galerías donde incluso un titán podría caminar erguido. Esta red de túneles laberínticos fue excavada en la fría roca de Mara por trabajadores prisioneros que murieron por miles para extraer los minerales del planeta. Los pocos que han descendido hasta aquí desde el abandono de la estación informan que puede encontrar maquinaria de perforación en algunos lugares, a veces asomada sobre pozos impenetrables e insondables como los cadáveres congelados de enormes bestias de metal. Grandes pozos de perforación lisos pasan de estos túneles irregulares a aperturas enrejadas en la superficie donde enormes ventiladores hacen circular el aire helado por la mina. En muchos lugares, los túneles de las minas se han derrumbado y en otros son inestables y peligrosos. No hay vida en las minas: ni parásitos, ni líquenes ni hongos resistentes. La única materia orgánica son los cadáveres congelados que se encuentran entre las herramientas desechadas y la maquinaria destrozada.



SONIDOS Y VISIONES DE LA ESTACIÓN HELADA DE MARA

Sobre la superficie de Mara, solo se puede oír el rugido del viento y el suave y amortiguado crujido del hielo bajo los pies. A su alrededor, un paisaje blanco y frío se extiende en la distancia; sus dunas de hielo esculpidas por el viento proyectan sombras oscuras a la dura luz pálida de un sol que arde sin calentar cuando el cielo está despejado. Cuando el cielo está cubierto, suele a causa de una tormenta de hielo que no permite ver a más de un metro y los cristales de hielo impulsados por el viento golpean como agujas contra la ropa.

La Estación Helada es un laberinto de túneles oscuros, salas de rocamento vacías, roca desnuda y pórticos de metal. Fue diseñada como una prisión imperial, su arquitectura diseñada para imponer obediencia e infundir miedo en los reclusos. Ya era temida mucho antes de que llegaran el horror y las siguientes décadas de oscuridad, frío y abandono. Su diseño varía entre claustrofóbico o ciclópeo; frío y oscuro la mayor parte del tiempo. Los cadáveres, normalmente congelados y secos, están dispersos. Todo está en silencio, por lo que cualquier ruido resulta evidente. En ocasiones, se pueden percibir ruidos estáticos, o palabras susurradas desde las esquinas, solo para desvanecerse en silencio cuando se busca su origen. Cuanto más se desciende, más extrañas y antinaturales se vuelven estos eventos. A veces, las puertas y los pasillos parecen cambiar de lugar cuando un viajero desea regresar, los objetos se mueven sin intervención humana, se encuentran espacios vacíos sin luz donde antes había habitaciones abiertas, y la electricidad y el calor se encienden de repente sin explicación para luego apagarse con la misma rapidez.

El DJ debería aumentar la sensación de que los acólitos son intrusos en un terreno de caza antinatural. Cuanto más tiempo se quedan, más llaman la atención y mayor será la sensación de que lo que se esconde en el profundo y oscuro corazón de Mara despierta para cazarlos.

EL COMPLEJO DEL GENERADOR

En algún lugar profundo de los niveles de la mina se encuentra el complejo de reactores de plasma y motores hidrotermales que mantenían a la estación de hielo abastecida con calor y energía. Su ubicación se ha perdido; y las antiguas lecturas técnicas de los planos de la estación ya no son fiables al respecto.

LAS GALERÍAS OSCURAS

Los niveles inferiores de la mina eran enormes pozos abiertos hacia las profundidades del planeta desde enormes galerías abovedadas en cavernas descubiertas a más de un kilómetro bajo la superficie y que penetraban profundamente en el interior de Mara. Desde la masacre y el abandono de la Estación helada, ninguna expedición enviada por la Inquisición para encontrar estos niveles inferiores ha regresado jamás.



ARDEN LOS CIELOS

POR ORDEN DE LOS
SAGRADOS ORDOS

•

INTERLUDIO EN EL VACÍO

•

PREPARADOS PARA EL
APOCALIPSIS

•

LLEGADA AL SISTEMA
MARA

•

REGRESO A LA REALIDAD

CAPÍTULO I: ARDEN LOS CIELOS

“Emperador, te suplicamos que protejas nuestras almas; de las fauces del Kraken, del terror de la noche, del beso frío del vacío y de la falsa luz del demonio...”

—Orador del vacío de Calixis

ESTRELLAS MUERTAS comienza con los acólitos investidos con la autoridad de los sagrados Ordos. Se les da el mando de una misión de combate inquisitorial y se los envía en una nave de guerra a la ubicación del Tesseracto Ciego en las profundidades del mundo helado de Mara. Este lugar prohibido es importante para Erasmus Haarlock en sus planes de deshacer su pasado maldito. La misión de los acólitos es simple: descubrir el secreto final del Legado de Haarlock y evitar que otros reclamen su poder para sí mismos. Imbuidos de un propósito sagrado y armados como ejemplares de guerra, la llegada de los acólitos al sistema Mara queda marcada por una batalla entre naves rivales de buscadores por el Legado de Haarlock. La destrucción de su nave y las palabras de un aliado moribundo hacen que los acólitos, y las fuerzas inquisitoriales que dirigen, desciendan a la superficie de Mara entre una lluvia de fuego y escombros desde los cielos oscuros.

POR ORDEN DE LOS SAGRADOS ORDOS

Para los jugadores, ESTRELLAS MUERTAS comienza con ellos de camino a Mara a bordo del buque de guerra *Palabra de Sigilita*. Depende del DJ cómo encaja esto con los eventos en curso de su propia campaña. Los acólitos deben ser enviados a esta misión con la bendición total de su Inquisidor (si es que sirven a uno), y bajo la autoridad de una figura misteriosa y poderosa dentro de los sagrados Ordos, el inquisidor Silas Marr. El DJ puede desear crear un encuentro adicional con los superiores habituales de los acólitos en la Inquisición; informándoles en secreto y en detalle sobre lo que tienen por delante y lo que se espera de ellos.

Como parte de esta sesión informativa, se les entrega la siguiente información, así como una breve referencia planetaria sobre Mara, una orden de autorización del inquisidor Marr y un informe inquisitorial sellado. También se les informa de que estos elementos deben considerarse “poco fiables” (consulta las Ayudas del Jugador I, II y III en las páginas 68–70).

- Los acólitos están siendo enviados, con plena autoridad, a Mara, conocida por la tradición secreta dentro de los sagrados Ordos como la ubicación del llamado “Tesseracto Ciego”.

- El Tesseracto Ciego ha sido identificado como la ubicación del conocido como el “Legado de Haarlock” (probablemente por los propios acólitos) y la última ubicación conocida de Erasmus Haarlock.
- El tránsito a Mara está prohibido por orden del Cónclave Calixiano, incluso a los miembros de la Inquisición. A los acólitos, junto con sus subordinados, se les ha permitido el acceso debido a la gravedad de la situación.
- Mara era el emplazamiento de una penitenciaría minera imperial, atacada y abandonada por una serie cada vez mayor de incursiones de la disformidad que provocaron la muerte de más de veinte mil reclusos el 768.M41. Durante esta catástrofe, el inquisidor Ark Ashtyn, convocado durante la incursión, teorizó que la presencia humana formó una especie de «masa crítica» psíquica que, en combinación con las condiciones locales, creó una implosión de la materia irreal que provocó la depredación de entidades disformes de psiconeuein.
- Desde la masacre, la estación helada está abandonada y “embrujada”, conocida por sus perturbaciones disformes e incursiones demoníacas. Su estado de “actividad”, aunque impredecible, parece empeorar cuantas más criaturas vivas hay en sus inmediaciones y cuanta más violencia y emociones negativas ocurren en sus confines.



- Tras abandonar la penitenciaría de Mara, se envió un escuadrón a bombardear la corteza del planeta con torpedos ciclónicos con la esperanza de acabar con la amenaza. El escuadrón desapareció en circunstancias desconocidas y, desde entonces, la Inquisición ha declarado el mundo en cuarentena y ha mantenido un bloqueo del sistema exterior de Mara. Pequeñas expediciones han viajado con éxito a Mara y han informado de varios fenómenos misteriosos, contradictorios y de peligros constantes. Los desembarcos más grandes, tanto deliberados como accidentales (como el infame incidente de la nave de transporte de tropas Vervilix, que realizó un aterrizaje forzoso en Mara en 810.M41; consulta la página 35 del **MANUAL DEL INQUISIDOR** para obtener más detalles), han acabado en un completo desastre.
- Se ha concedido autoridad a los Acólitos bajo el sello directo del Lord Inquisidor Caidin, maestro del Cónclave Calixiano, a petición del Inquisidor Marr, quien se ha interesado especialmente en el asunto de Haarlock.
- El asunto debe abordarse con gran celeridad, y la nave de guerra *Palabra de Sigilita* ha sido puesta a su disposición para transportarlos a Mara.
- Los ojos de los sagrados Ordos están sobre ellos; el fracaso no es una opción.
- Los acólitos también reciben información sobre lo que se sabe acerca de Mara y el Taseracto Ciego como parte de un escrito del inquisidor Marr (Consulta el Apéndice II: Ayudas del Jugador en la página 69).

CONEXIONES CON HAARLOCK

Es probable que los jugadores que participen en **ESTRELLAS MUERTAS** hayan interpretado a acólitos que participaron en la investigación del Legado de Haarlock en alguno de sus episodios anteriores (La casa de polvo y ceniza, **DESTINOS INCIERTOS** o **CIUDADES CONDENADAS**); incluso podrían continuar interpretando a los mismos acólitos que al

ENLAZAR CON ESTA AVENTURA

Al conectar el inicio de la aventura con su propia campaña, el DJ puede asignar a los acólitos a la misión tal y como se presenta aquí, o convertir el descubrimiento de la información que lleva a Mara en una pequeña aventura. Aunque el hecho de que el Taseracto Ciego sea el destino final de Haarlock se puede descubrir al final de la aventura **CIUDADES CONDENADAS**, la presencia del Taseracto en Mara es conocida por muy pocos, y la mayoría de ellos son miembros de los sagrados Ordos de la Inquisición, pero no tiene por qué ser el inquisidor de los acólitos o el misterioso Inquisidor Marr.

Obtener esta información por sus propios medios podría ser deseable para un grupo de jugadores con mentalidad independiente. Una vez que sepan que deben acudir a Mara para obtener las respuestas que buscan, pueden presentar la información a su cadena de mando, que les dará los recursos y la autoridad que necesitan para continuar su búsqueda.

¿QUIÉN ES EL INQUISIDOR MARR?

Marr es, en el mejor de los casos, una figura sombría, un poderoso Inquisidor que, nunca se aleja de su red de informantes y espías en los salones de la corte de la cancillería en Solomon. De dudosa reputación y conectado sólo provisionalmente con el Cónclave Calixiano, se sabe que muchas facciones poderosas dentro de los sagrados Ordos lo temen y respetan, aunque a regañadientes.

Aunque no está directamente involucrado en la aventura, los acólitos que participaron en la Casa del Polvo y Ceniza en Solomon ya conocieron a Marr y probablemente formaron sus opiniones sobre él.

comienzo de la campaña. Si este es el caso, los acólitos (y los jugadores) ya sabrán mucho sobre Erasmus Haarlock y habrán descubierto que solo pudo encontrar la clave de lo que deseaba aventurándose en el Taseracto Ciego en Mara (consulta la sección El Taseracto Ciego y el Clímax de la Campaña en la página 70 de **CIUDADES CONDENADAS**). En este caso, se puede asumir que son estos descubrimientos los que han movido al maestro de los acólitos a enviarlos a Mara y brindarles toda la ayuda que pueda.

Si los acólitos no han participado en la campaña del Legado de Haarlock, se los envía a Mara para poner fin a todo el asunto tras la desaparición de otro equipo de acólitos, tal vez en Sinophia o tras los acontecimientos que rodearon la destrucción de la Casa de Polvo y Ceniza en Solomon. Se anima al DJ a que modifique los resultados de cualquier aventura anterior que tenga que ver con el Legado de Haarlock.

INTERLUDIO EN EL VACÍO

Cuando estés listo para que comiencen los eventos a bordo de la nave, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“Estáis a bordo de la fragata de ataque Palabra de Sigilita, enviada a toda velocidad al mundo prohibido de Mara, un mundo de hielo, secretos y muerte. Se ha descubierto que el desaparecido Erasmus Haarlock buscó un lugar llamado el Taseracto Ciego para perseguir sus deseos. Algunos miembros de la Inquisición saben desde hace tiempo del Taseracto Ciego y que su entrada se encuentra muy por debajo de la superficie del maldito mundo helado. El misterioso y poderoso inquisidor Marr es uno de estos pocos, y a través de él, vuestro propio inquisidor. Todavía puedes recordar su rostro cada vez más sombrío al hablar del Taseracto como un lugar de conocimiento perdido donde el tiempo y el espacio están unidos por extraños dispositivos.

Bajo una elevada autoridad, se os ha concedido poder de mando sobre una misión: descubrir cuáles eran los planes de Haarlock y evitar que sus secretos caigan en manos de cualquier otro. Vuestro maestro no puede confiar esta tarea a nadie más, y si él u otros personajes destacados del Ordo hicieran el viaje, incluso en secreto, los riesgos serían aún mayores. Por lo tanto, os ha ordenado tener éxito para evitar que el terrible legado de Haarlock traiga la ruina sobre todos.”

Una vez que los acólitos han sido informados de dónde se encuentran y por qué, emprenden un viaje de dos días a bordo de una veloz nave de guerra de la Flota de Batalla de Calixis, unidos a los sagrados Ordos por juramentos de alianza y lealtad. En términos reales, este breve interludio de viaje no debería tardar más de media noche de juego, y está ahí para dar a los jugadores la oportunidad de recordar los puntos pertinentes de la campaña, comentar la información proporcionada en sus informes y prepararse. Aunque los acólitos no pueden abandonar la nave, este tiempo se puede utilizar para estudiar la información y para que el DJ plantee la información adicional que considere adecuada antes de que comiencen en serio los turbulentos acontecimientos en los que se verán inmersos los acólitos.

El DJ debería aprovechar este tiempo para dar información a los jugadores y permitirles averiguar más sobre el lugar al que se dirigen y por qué. Vale la pena asegurarse de que los jugadores estén informados y tengan claro qué está pasando y por qué en este momento. La información sobre el Legado de Haarlock, lo que ha sucedido y quién más está involucrado en su búsqueda es particularmente importante. El DJ también debería tomarse un tiempo para preparar lo que necesita en relación con los tres elementos necesarios para encontrar e interactuar con el Tesseracto Ciego. Consulta la página 26 para obtener información sobre los tres elementos y su significado.

Mientras los acólitos están a bordo del *Palabra de Sigilita*, el DJ debería intentar crear una atmósfera de calma y determinación, con énfasis en que todo esté bajo estricto control en la nave. Los jugadores (y sus alter egos acólitos) deberían sentir que tienen la iniciativa y que se les está dando la oportunidad de asegurarse de que tienen todo lo que necesitan. Este estado es, por supuesto, una mentira: la sensación de que todo está bajo control sirve para hacer que el repentino cambio de ritmo y circunstancias se disfrute más cuando la nave llega a Mara.

AUTORIDAD Y SUBORDINADOS

Los acólitos están al mando: la Inquisición les ha dado autoridad para buscar cualquier cosa relacionada con Haarlock en Mara y les han otorgado un sello Inquisitorial ceremonial para demostrar que actúan con la bendición del cónclave. También se les ha encomendado liderar la misión para cumplirla con éxito, y la responsabilidad de esto recae sobre sus hombros. Esto equivale a un abrumador sentido del deber, y se les han dado una serie de cosas para ayudarlos en su tarea. Estos recursos incluyen la nave de guerra *Palabra de Sigilita* para transportarlos, y otros dos acólitos experimentados con diez soldados de élite bajo su mando directo para llevarlos a la superficie con ellos. (Si solicitan más tropas, se les informará que el número total de su grupo coincide con el del grupo más numeroso que ha sido enviado al planeta desde la muerte de la colonia y sobrevivido para contarlos, y las órdenes de Marr al respecto tienen prioridad).

Los otros dos acólitos, Silinus y Samiel, y los diez jenízaros macabeos de élite se unieron a los PJs al embarcarse en el *Palabra de Sigilita*. Proporciona a los jugadores una descripción general del comportamiento y naturaleza de estos subordinados cuando sea apropiado.

Los Jenízaros Macabeos

Los acólitos están al mando de una fuerza de diez soldados de élite seleccionados de los famosos jenízaros de la guardia imperial. Estos regimientos proceden del árido planeta Maccabeus Quintus, un lugar de gente feroz y estoica y de una férrea fe puritana en el Credo Imperial. El Cónclave Calixiano tiene juramentos de lealtad del quinto regimiento macabeo y ha invocado esas deudas de honor para conseguir los servicios de diez de los soldados más resueltos y efectivos del sector, liderados por dos suboficiales experimentados. Los jenízaros son hombres y mujeres curtidos en la batalla que han pronunciado sus juramentos en siete santuarios de Maccabeus Quintus. Ellos cumplen la voluntad del Emperador como un deber sagrado y tienen una actitud sombría; no son dados a la frivolidad ni al humor. Pasan gran parte de su tiempo preparándose para su misión, ya sea realizando ejercicios de combate, mantenimiento de armas, rezando o estudiando sobre el entorno y la situación de la estación en Mara.

Son respetuosos y deferentes con los acólitos, a quienes no solo consideran sus comandantes, sino también instrumentos de la voluntad divina del Trono Dorado. Sin embargo, no son insensatos y no toleran fácilmente un comportamiento blasfemo o herético en su presencia. Al mando de esas dos secciones de cinco hombres del escuadrón se encuentran los imponentes y duros sargentos Childres y Makrade, ambos veteranos de combate con experiencia de combate para la Inquisición.

Los nombres de los otros jenízaros son: Gaius, Helenith, Kraven, Arco, Sufal, Nauls, Cars'son y Janaad.



Astrópata Kessa Silinus

Silinus es una mujer orgullosa y altiva con muchos años de experiencia al servicio del Imperio y, recientemente, de los sagrados Ordos de la Inquisición. Ligeramente encorvada y de mediana edad, tiene una piel amarillenta que parece pergamino y se extiende a lo largo de su delgada figura, pero, sin embargo, tiene una extraordinaria fuerza mental. La mirada de las oscuras cuencas de sus ojos quemados, debido a su vínculo con el poder del Dios Emperador, no es fácil de encontrar. Su actitud es impaciente y no tolera la ineficiencia. Su trato indica claramente que no se considera en una posición subordinada a los acólitos, y aunque obedece de forma educada y correcta, es, en el mejor de los casos, a regañadientes.

Calium Samiel

Samiel es educado, culto y profesional, y su actitud amistosa contradice el hecho de que es un poderoso psíquico de batalla que ha combatido a los enemigos del Imperio por más de tres décadas. Es un hombre de mediana edad, delgado y musculoso, de cabello oscuro con entradas, y su conducta cuidadosa se parece más a la de un administrador de la nobleza que a la de un asesino profesional. Amable y dedicado a servir a la Inquisición, es el principal canal de información entre su maestro y los acólitos y está feliz de pasar tiempo con ellos, entrenar en la armería o informarles durante el viaje. Una de las razones por las que Samiel ha sido asignado es que tiene experiencia contra los psiconeuein (aunque no en Mara), que se cree que son uno de los principales peligros, y conoce los principios básicos de sus habilidades y comportamiento. (El DJ debería tener libertad para utilizar parte del texto descriptivo en lugar de los perfiles presentados en la página 353 del libro básico de **DARK HERESY** como base de su conocimiento).

Al presentar e interpretar a Samiel, es útil que los acólitos se formen una buena impresión de él (el contraste con la cínica y orgullosa Silinus puede ser útil). El motivo por el que es importante que establezcan una buena relación es para aumentar el efecto cuando Samiel haga una repentina y fatal salida al final del prólogo (consulta la entrada Últimas palabras en la página 24 de esta sección).

EL PALABRA DE SIGILITA

La nave que se ha puesto a disposición de los acólitos para su misión, y a bordo de la cual comienzan la aventura, es la Fragata de Ataque clase Tempestad *Palabra de Sigilita*. Es un pequeño buque de guerra (comparado con otros), muy veloz, que forma parte de la Flota de Batalla Calixis y tiene una historia distinguida y muchos honores de batalla. La Inquisición lo ha utilizado con frecuencia para operaciones en “circunstancias especiales” como parte de un acuerdo a largo plazo entre ciertos Inquisidores y oficiales superiores de Flota de Batalla Calixis. El *Palabra de Sigilita* está bajo el mando del Capitán Abner Xail, un oficial naval relativamente joven pero experimentado y muy capaz cuya fortuna está en ascenso gracias a su extrema competencia al mando de su buque de guerra, su buena familia y su encanto natural. La nave en sí es un dardo acorazado de un kilómetro de largo, cubierto de basquillas armadas y de motores rugientes llenos de miles de almas cuyo único propósito es convertirlo en un instrumento de la ira del Emperador.

El *Palabra de Sigilita* es una buena nave y también se ha beneficiado del servicio que ha prestado a los sagrados Ordos. A cambio de su servicio, y sabiendo que puede ser llamado a servir nuevamente a las necesidades de la Inquisición, ya ha recibido encargos bajo la supervisión de los Lathe-Magos del Adeptus Mechanicus. Además, siempre recibe a la tripulación más experimentada y a los mejores oficiales, así como a los mejores navegantes. Elegante y letal, es una de las mejores naves de guerra de su categoría en el sector Calixis.

Los espacios interiores del *Palabra de Sigilita* son vastos, con cientos de compartimentos para la tripulación, salas de enginarium, armerías, bahías de lanzamiento y cámaras dedicadas a cada tarea que mantiene viva esa bestia de metal. En las cubiertas inferiores hay un laberinto de pasillos estrechos; metal impregnado del hedor a aceite de motor y vida humana. En las cubiertas más cercanas al puente y a las funciones de mando de la nave la vida es menos frugal, pero en todas partes se puede sentir la vibración de los motores al navegar por las mareas inmateriales de la Disformidad.

Los acólitos y sus subordinados están alojados con ciertos lujos cerca del puente del barco y el camarote del capitán. Sus necesidades son atendidas por oficiales y servidores vestidos de azul, y sus solicitudes se atienden en la mayor medida posible. En algún momento durante su viaje a Mara, el capitán Xail invita a los acólitos a cenar formalmente con él en sus habitaciones. Este episodio puede tratarse de manera tan breve o detallada como se prefiera; puede servir como un contexto perfecto para discutir sobre la información que los jugadores deberían conocer antes de llegar a Mara y quizás que Xail cuente leves fábulas sobre el sistema embrujado.

Sin embargo, hay dos detalles sobre Xail que se deberían enfatizar. En primer lugar, los navegantes intentarán guiarlos en el sistema más profundamente de lo normal; Esto sólo es posible debido a la extraordinaria habilidad de los navegantes asignados a la *Palabra de Sigilita*. Quiere asegurarse de que una vez que estén en el espacio real puedan llegar a Mara lo más rápido posible. Como Mara está muy cerca del límite de su sistema estelar, esto sólo debería tomar unas horas después de que salgan de la disformidad. En segundo lugar, la razón de este enfoque agresivo es que considera posible que los enemigos y rivales ya estén allí cuando llegue la *Palabra de Sigilita*.

Como parte de la conversación, el propio Xail ha contemplado la posibilidad de que naves hostiles desconocidas estén dispuestas a impugnar su intento de llevar a los acólitos y sus subordinados al planeta. El capitán, sin embargo, muestra confianza en que tendrán éxito y dice que “*El Palabra ha vencido a muchos enemigos del trono dorado, y en este servicio no fallará*”.

PREPARADOS PARA EL APOCALIPSIS

Los acólitos están al mando de una misión de combate inquisitorial y se enfrentan a más problemas de los que jamás hayan encontrado. Mara es un lugar de pesadilla y muerte que la Armada Imperial puso en cuarentena por una razón. Incluso sin la participación de sus peligrosos rivales o la influencia del infame Erasmus Haarlock, una expedición a Mara es una trampa mortal, acechada por fantasmas e infestada de malignas

entidades disformes. Si bien es posible que los acólitos no comprendan completamente la aterradora situación en la que se encuentran, su Inquisidor es muy consciente. Como tal, les ha dado libre acceso a materiales y equipo hasta un punto que debería hacerles reflexionar.

Cada acólito recibe una malla de apoyo biológico con capucha y un respirador para protegerlos en las duras condiciones de Mara. El blindaje que lleven (o la propia malla) es imbuida ritualmente con protecciones hexagrámicas. Además, reciben veinte proyectiles de munición bendecida para un arma de su elección. (Consulta más información en las páginas 189 y 190 en el capítulo Los Sagrados Ordos del **MANUAL DEL INQUISIDOR** respectivamente). Si no poseen un arma apropiada, se les regalará al mismo tiempo un revólver de bajo calibre de la mejor calidad (consulta la página 130 del libro básico de **DARK HERESY**).

Entre los oficiales de los sagrados Ordos y el maestro armero del *Palabra de Sigilita*, los acólitos tienen un acceso razonable a toda arma, blindaje y equipo relevante con un índice de disponibilidad Rara o inferior del capítulo Arsenal del Libro Básico de **DARK HERESY** y del **MANUAL DEL INQUISIDOR**. Este equipo se suministra gratis y debería estar limitado tan solo por el sentido común: qué pueda localizarse en el tiempo apropiado antes de partir, qué pueda ser útil y qué sean capaces de cargar con él, teniendo en cuenta que se espera encontrarse con un terreno accidentado y otras dificultades en el viaje.

Cada acólito también puede solicitar y recibir un único artículo personal relevante con una calificación de disponibilidad Muy Rara a su elección, de nuevo, bajo la condición de que los sagrados Ordos puedan obtenerlo en un plazo de tiempo razonable. También pueden intentar obtener objetos de disponibilidad Muy Rara adicional, pero deben hacer una tirada por cada uno de esos objetos. Hay aproximadamente un 25% de posibilidades de que puedan adquirir el objeto a tiempo, reducido en un 1d5% por cada intento u objeto posterior del personaje.

Para muchos GM (y la mayoría de los jugadores), esta generosidad puede parecer excesiva, pero es necesaria, porque Mara y el resto de **ESTRELLAS MUERTAS** arrojarán sobre los jugadores los mayores peligros que uno se pueda imaginar. También ayuda a crear la atmósfera adecuada; los acólitos están a cargo y son de confianza. En cuanto sepan que tienen libre acceso al arsenal, deberían cuestionarse lo que eso implica sobre la misión. Vale la pena profundizar en este último punto, haciendo observaciones sobre si están realmente seguros de tener todo lo que necesitan (siempre que sean capaces de cargar con todo).

ENEMIGOS, RIVALES E INSENSATOS

Los acólitos reciben información sobre las intenciones de las otras facciones que se sabe que están involucradas en la búsqueda del Legado de Haarlock. El DJ debe decidir qué detalles de sus actividades (si los hay) revelar a los acólitos. Aunque esto debería reflejar las experiencias pasadas de los acólitos, el DJ debería sentirse libre de dejar caer algunas pistas falsas y no revelar exactamente lo que les espera. Se puede encontrar más información sobre algunas de las facciones que se disputan el Legado en el resumen de campaña de la

página 9. Al proporcionar información a los jugadores sobre otras facciones, es importante enfatizar que se cree que más de uno de ellos sabe el papel que juega Mara en esconder el secreto del legado de Haarlock y tiene la intención de alcanzarlo por cualquier medio que pueda.

EL BLOQUEO DE LA CUARENTENA

El sistema Mara está bajo una cuarentena naval impuesta por la Inquisición, y ninguna nave puede acercarse o entrar al sistema sin la autorización del Cónclave Calixis. La cuarentena en sí es impuesta por un escuadrón de naves que monitorizan el sistema y una nave de exploración asignada; normalmente un crucero ligero, que periódicamente realiza barridos no programados de los confines exteriores del sistema, minimizando su exposición al peligro. Por formidable que sea esta fuerza de cuarentena, su posición relativa al planeta Mara puede variar ya que deben patrullar todo el sistema. La *Palabra de Sigilita* ha recibido códigos de autorización inquisitorial que le otorgan autoridad para atravesar la cuarentena; transmitiéndolos una vez perciban la presencia de la flota. Sin embargo, como comenta irónicamente un oficial del puente, es probable que tarden algún tiempo en completar su misión desde que el *Palabra de Sigilita* llegue a Mara. Desafortunadamente, las cosas no irán según lo planeado.

LLEGADA AL SISTEMA MARA

Los acólitos son invitados a estar presentes en el puente de mando para contemplar la salida de la nave al sistema Mara desde la disformidad. Los acompañan el capitán Xail y sus subordinados Silinus y Samiel. Para describir el puente, lea o parafrasee lo siguiente:

"El puente es una cavernosa cámara abovedada, con enormes ventanas arqueadas y selladas para el viaje disforme mediante gruesas contraventanas de metal. La atmósfera en el puente es como la de un templo de guerra; sus extremos están revestidos por nichos, que albergan servidores que controlan el sistema y que están iluminados por el brillo verde de los paneles de instrumentos que manejan. Oficiales de la flota de batalla Calixis vistiendo uniformes azul oscuro caminan entre los atriles de control, y el aire está cargado de incienso y de las oraciones murmuradas de sacerdotes vestidos con túnicas. Elevado por encima de todo, sobre un trono acorazado, el capitán dirige su nave."

El capitán y la tripulación del puente ponen al tanto a los acólitos sobre su progreso hacia el sistema Mara y sobre los preparativos para el acercamiento al planeta. El progreso y el estado de preparación son excelentes y se espera que la transición desde la disformidad se produzca en no más de diez minutos desde la llegada de los acólitos al puente.

REGRESO A LA REALIDAD

Después de unos minutos en el puente, la actividad entre la tripulación aumenta a medida que se hacen los últimos preparativos para salir de la disformidad y regresar al espacio real. El capitán ordena que todas las secciones se pongan en alerta y que las armas estén listas para su uso. También ordena que el cutter artillado asignada para transportar al equipo de la misión a la superficie esté listo para su lanzamiento inmediato. Si se le pregunta al respecto, sonríe y responde que el Emperador recompensa a los fieles y a los cautos.

Una vez que la nave esté a punto de salir de la disformidad, lee en voz alta el texto siguiente:

“De pronto, el aire se vuelve espeso y pegajoso, suenan las alarmas, las luces parpadean, y los servidores de vuelo entonan oraciones rituales de paso seguro desde sus vococomunicadores. La nave se estremece como un animal repentinamente sumergido en agua fría, y luego hay un momento de calma mientras cesa la sensación grasienta de atravesar la disformidad hasta el reino físico. Un oficial se aleja de las lecturas de su atril y comienza a informar al capitán sobre el estado de la nave en jerga del vacío.

Sin previo aviso, la cubierta da una sacudida y toda la nave se estremece como golpeada por un martillo divino. Las sirenas suenan, los servidores recitan frenéticamente datos de vuelo y el aire lleno de incienso se vuelve rojo con el brillo de las luces de emergencia mientras los oficiales gritan órdenes y demandan información. La cubierta vuelve a temblar y la cacofonía se intensifica, como una lluvia sin fin cada vez pesada. Una voz clara y firme se eleva por encima del caos del ruido:

“¡Levantad los escudos! ¡Mostrad el exterior!” retumba la voz del capitán Xail, y una lámina de luz se abre en la gran pantalla colgada en los arcos del techo del puente. Muestra una imagen de fuego y escombros floreciendo alrededor de un orbe pálido en la oscuridad como un ojo ciego. Íconos y números en rojo, verde y azul aparecen y desaparecen, superponiéndose a las imágenes cambiantes de las descargas de armas y las figuras de naves espaciales con forma de daga. Xail parpadea ante los datos tácticos por un segundo antes de gritar una serie de órdenes. Haciendo una pausa, os mira y luego vuelve a observar la pantalla. “Diría que nos hemos colado sin invitación en una fiesta privada, pero no teman. ¡Les llevaré a Mara sanos y salvos, aunque todos los Traidores del Ojo del Terror bloqueen nuestro camino!”

Las naves que luchan alrededor del planeta en una sangrienta batalla campal incluyen los monitores del bloqueo imperial y las facciones rivales, aunque en este momento se desconoce a qué facción pertenece cada nave enemiga. El número de otras naves espaciales debe variar dependiendo del número de facciones competidoras que el DJ pretende usar en la aventura, pero en particular el Sindicato ha traído varias naves piratas y mercenarias y los Tiranistas de Herrod tienen un crucero ágil y letal de diseño inusual (para ocultar su identidad) que se mantiene en batalla por sí solo.

El capitán Xail explica a los acólitos que su intención es atravesar las naves enzarzadas en batalla sobre Mara y atraer la atención de los enemigos hacia el *Palabra de Sigilita* mientras los acólitos descienden a la Estación Helada en la superficie. Luego tiene la intención de luchar para escapar, y confía en

PARTICIPAR EN LA BATALLA

En lugar de agobiarse por los detalles o arriesgarse a que los jugadores se sientan como meros espectadores durante el valiente intento del *Palabra de Sigilita* de completar su misión, el DJ puede hacer que asuman el papel de artilleros y timoneles o realicen algunas tiradas sencillas en nombre de la nave. La “puntuación” combinada de la nave es 70.

- Acercamiento a la órbita planetaria: Moderada (+0)
- Evadir el fuego enemigo: Complicada (–10)
- Devolver el fuego: Moderada (+0)
- Acercamiento final: Complicada (–10)

El DJ puede usar los resultados de estas tiradas para describir el combate (un gran éxito al devolver el fuego puede hacer estallar una nave atacante, etc.), pero esto debería determinar el estado del *Palabra de Sigilita* cuando los acólitos alcanzan el planeta. Anota la cantidad total de niveles de éxito y fracaso de los jugadores sus tiradas. Un total combinado de siete niveles de éxito o más significa que la nave logra alejarse, dañada pero intacta, de la órbita de Mara y escapar de la ira de *La Lanza del Destino*. Una cantidad inferior implica su muerte poco después de que el cutter artillado de los acólitos los ponga a salvo.

poder regresar y acabar con las naves restantes para extraer a los acólitos más tarde. Cualquier acólito con conocimientos de tácticas o guerra naval, como Saber (Tactica Imperialis), notará que este plan es extremadamente arriesgado para la supervivencia de la nave una vez quede atrapada entre el planeta y las naves enemigas. Si los acólitos argumentan en contra del audaz pero peligroso plan del capitán, él rechaza firmemente cualquier objeción y dice:

“Llevaros a ese planeta fue mi juramento sagrado en nombre del Trono Dorado y esa promesa bien vale este barco y cada alma en él. No necesito saber por qué, sólo cumplir con mi deber.”

FUEGO Y MUERTE

Desde el momento en que el *Palabra de Sigilita* está en el sistema Mara y es consciente de la batalla que se libra entre fuerzas rivales sobre el planeta, el DJ debe mantener el ritmo de los acontecimientos rápido e implacable. La sensación de peligro y urgencia debe ser palpable y no se debe dar tiempo a los jugadores para reaccionar ante lo que está sucediendo. Pequeños detalles de la frenética actividad en el puente y la inminente batalla podrían ser apropiados, pero nada más. El DJ también puede intentar mantener a los personajes jugadores involucrados realizando pruebas de habilidad para determinar los detalles de las naves de las facciones, sustituir a los artilleros de la *Palabra de Sigilita*, etc. (consulta Participar en la Batalla, más arriba).

A toda velocidad, no tarda mucho en aproximarse a Mara y al corazón de la batalla. Cuando esto ocurra, lee o parafrasea lo siguiente:

"La nave está siendo sacudida por las ondas explosivas y los impactos de las armas a su alrededor, y el visor principal ahora muestra la pálida superficie de Mara, atravesada por brillantes arcos de fuego y las amenazantes figuras de naves de guerra.

"¡Todas las baterías, fuego independiente! ¡Preparados para la aproximación! ¡Ponednos en órbita sobre la Estación Polar!

Sin previo aviso, sentís como la bilis sube por vuestra garganta, el puente parpadea entre la luz y la oscuridad durante un largo segundo y os tambaleáis con la nave. Los servidores, en sus nichos can en silencio uno tras otro y luego hablan al unísono en un coro de voces quebradas: "El Viajero regresará y las estrellas morirán. Vienen sus sirvientes. La llave está girando."

Cualquier psíquico, incluidos Silinus y Samiel, siente una perturbación masiva en la disformidad y, tras un momento, los servidores vuelven a funcionar y comienzan a arrojar ruidosos flujos de datos. Después de darles a los PJs unos momentos para reaccionar, continúa leyendo en voz alta lo siguiente:

"Algo oscuro y pálido, como un cadáver, cruza el monitor; un buque de guerra de aspecto imperial, pero con un casco de hueso agrietado y piedra gris de granito, duro como el hierro pero insustancial, como un reflejo sobre aguas oscuras.

Los datos atraviesan frenéticamente el monitor como runas de un rojo intenso. El capitán lo observa mudo de asombro, hasta que os mira y dice como si no pudiera creer sus propias palabras:

'¡Es la Lanza del Destino! ¡Es la nave de Haarlock!

Un relámpago fantasmal sale del buque fantasma y alcanza una de las naves en guerra, que detona en una explosión masiva. El Palabra del Sigilita es sacudido por la explosión. En el vacío más allá, sistemas de guiado de armas y misiles apuntan al temible intruso, que atraviesa las demás naves ilesa, atacando y causando destrucción a su paso.

De pie frente a su trono de mando, el capitán Xail os mira y grita: "¡Iros! Tomad el cutter artillado. Os acercaremos lo más posible al planeta. ¡Sin discusión! ¡Cumpliré con mi deber!"

Lo que sigue a continuación para los acólitos es una carrera precipitada a través del barco hacia las cubiertas del hangar; un viaje terrorífico a través de una nave que se va deteriorando a cada minuto que pasa. Los mamparos se cierran de golpe cuando pasan los acólitos, los frenéticos tripulantes bloquean los pasillos en manadas frenéticas y aterrorizadas. El aire se llena de gritos, el chirrido del metal retorciéndose y el aterrador sonido de los cañones. El GM puede describir el vuelo a través de la nave moribunda con más detalle—por ejemplo, permitiendo a los acólitos recoger equipo adicional de sus habitaciones si han probado ser ágiles, bien organizados e inteligentes—pero generalmente es mejor dar a los jugadores una impresión de caos frenético en una nave que está siendo destruida y mantener un ritmo incesante de los acontecimientos.

ÚLTIMAS PALABRAS

Una vez que los jugadores lleguen a la plataforma de su cutter artillado, lee o parafrasee lo siguiente:

"El hangar está lleno de ruido y fuego. El humo asciende y se extiende formando un espeso manto negro. Por todas partes hay grupos de tripulación en pánico intentando cargar y lanzar cápsulas a la seguridad del vacío. Sólo una nave permanece libre del caos, su forma imponente rodeada por los jenizaros macabeos con sus máscaras plateadas y sus armas dispuestas.

En cuanto salís a cubierta, uno de ellos se da la vuelta y hace una señal a los demás, que corren hacia vosotros y os rodean en semicírculo para escoltaros hacia la escotilla de carga del cutter artillado, cuyos motores rugen con potencia contenida, esperando al embarque de los acólito.

La cubierta se tambalea mientras suenan las sirenas de emergencia y se eleva un rugido aullante de fuego y calor a vuestra espalda. Antes de que la escotilla se cierre por completo, el cutter artillado ya está flotando sobre la cubierta; las puertas blindadas de salida al vacío se abren con un estruendo de aire siendo expulsado hacia el vacío helado. La vibración de los motores aumenta, listos para empujarlos hacia el vacío.

Mientras el último soldado salta a la rampa, se puede apreciar cascadas de fuego cayendo fuera de la escotilla y, en el exterior, la figura de Samiel está de pie, erguida e inmóvil, con su túnica cubierta por una capa de escarcha en aumento, con los ojos en blanco.

"La llave está girando. El viajero regresa. Para evitar la perdición." entona con una voz quebrada que no es la suya.

La escotilla se cierra de golpe y con un rugido los motores arrojan al cutter artillado hacia el vacío. Lo último que se ve a través de la ventana es a Samiel de pie en medio de un torbellino de llamas, con la mano levantada como en señal de despedida."

Entre los que logran escapar de la nave se encuentran los jenizaros macabeos, el astrópata Silinus y los dos tripulantes de la marina que pilotan el cutter. A bordo, junto con los acólitos, se encuentra el equipo especial que eligieron para la misión y algunos suministros adicionales cargados por los sargentos Childres y Makrade (consulte el apartado Preparados para el Frío en la página 31 para obtener detalles sobre este equipo adicional).

En función de las circunstancias (y el nivel de éxito de los jugadores si hicieron algunas tiradas de habilidad por la tripulación), el *Palabra de Sigilita* es completamente consumido por las llamas a los pocos minutos de que el cutter artillado se descienda y explota en una bola de plasma brillante, o logra alejarse, dejando un rastro de llamas y escombros a su paso, con sus motores impulsándolo a toda velocidad lejos de la carnicería orbital sobre Mara. El cutter artillado comienza la reentrada en la atmósfera de Mara hacia la ubicación de la Estación Helada y el acto final del Legado de Haarlock.



LA ESTACIÓN HELADA DE MARA

LABERINTO DE PESADILLA

•

LOS TRES ELEMENTOS

•

ENEMIGOS Y ALIADOS

•

FORJANDO ALIANZAS

•

LOS HORRORES DE
MARA

•

GANAR LA CARRERA

•

LLEGAR A LA ESTACIÓN
HELADA

•

DESCENDER A TRAVÉS
DEL FUEGO

•

ENCUENTROS EN LA
ESTACIÓN HELADA

CAPÍTULO II: LA ESTACIÓN HELADA DE MARA

“Hay rincones oscuros y profundos en nuestro universo que han engendrado los horrores y las blasfemias más insondables que quemarían y cegarían al hombre más cuerdo. Afortunadamente, la cordura nunca ha sido un requisito para pertenecer a los Sagrados Ordos”

—Inquisidor Silas Marr

La mayor parte de esta aventura ocurre en la maldita y abandonada Estación Helada de Mara. Visto de forma abstracta, los acólitos cumplen el papel de exploradores y buscadores de tesoros, y el DJ puede usar la propia Estación Helada como una mortífera “casa encantada” para proporcionar un entorno hostil contra el que los PJs deben enfrentarse para encontrar la entrada al Tesseracto Ciego combinando tres elementos para encontrar su ubicación. En el trayecto, los acólitos deben sobrevivir no solo a los peligros de la Estación Helada (que son muchos), sino derrotar a sus rivales que también desean el Legado y descubrir los secretos de Mara.



La antinatural contaminación de la Disformidad en el complejo de la Estación Helada y del reino inferior se hace evidente a medida que los acólitos se adentran en él. Estos secretos deben descubrirse explorando el complejo y, tal vez, interactuando con las otras facciones rivales. De entre las facciones, algunas son enemigas absolutas, con otras se puede negociar y algunas pueden convertirse en aliadas, aunque sea de forma temporal o sin confianza mutua.

Cuando los acólitos encuentren la entrada al Tesseracto Ciego, se enfrentarán a una prueba final de coraje y determinación. Si superan la prueba, entrarán en el Tesseracto Ciego y se enfrentarán a las muchas opciones que presenta. La rapidez con la que los acólitos accedan al Tesseracto Ciego y la eficacia con la que se hayan enfrentado a las otras facciones determinará si llegan primero al Tesseracto Ciego o si otros lo han alcanzado antes que ellos y, por lo tanto, están más cerca de alcanzar el secreto final del Legado de Haarlock que los acólitos.

LABERINTO DE PESADILLA

Para encontrar la entrada al Tesseracto Ciego, los acólitos deben adentrarse en los niveles inferiores del subcomplejo de generadores de la Estación Helada. Desafortunadamente, la estación se extiende muy por debajo del permafrost y la roca de Mara y cuanto más se desciende en sus profundidades, más se convierte en un laberinto. Este es un laberinto no solo en tres dimensiones, sino también donde el tiempo, el espacio y el más allá se entrecruzan peligrosamente. Las diferentes partes de la Estación Helada y las minas inferiores están desfasadas entre sí de la realidad fracturada por la Disformidad de Mara: el mismo pasillo no siempre conduce al mismo lugar, y las mismas dos cámaras no siempre están conectadas entre sí. Es posible cambiar de forma inadvertida de un fragmento de espacio y tiempo a otro simplemente pasando por cámaras, pasajes y puertas en un orden diferente o mientras se sostienen objetos diferentes. Este efecto de reconfiguración constante y antinatural empeora a medida que uno se adentra más en la estación y las minas, y en algún lugar de la maraña de posibilidades se encuentra la entrada al Tesseracto Ciego. Todo lo que los acólitos tienen que hacer es encontrarlo...

LOS TRES ELEMENTOS

Aunque es posible encontrar la entrada al Tesseracto Ciego por casualidad, dada la naturaleza letal y confusa de Mara, es casi seguro que cualquiera que intente este método estará muerto mucho antes de tener éxito. Sin embargo, este es el plan de Haarlock, y Haarlock quería que el Tesseracto fuera encontrado y activado de nuevo por aquellos que vendrían después de él. Por lo tanto, ha proporcionado un rastro de “migas de pan” para que otros lo sigan en forma de tres tipos diferentes de “elementos”, que en combinación permiten elegir el camino correcto. Haarlock dejó estos elementos, (algunos son objetos físicos y otros son información o secretos) esparcidos por sus dominios y antiguas obras (que los acólitos o sus rivales tienen consigo), mientras que otros pueden encontrarse en la propia Mara. Poseer cada uno de los tres tipos de elementos conduce a quienes los tienen al Tesseracto si sobreviven al viaje. Estos elementos son los siguientes:

- Un Patrón: Una ruta que seguir en el laberinto bajo la estación helada para encontrar el Tesseracto Ciego.
- Un Guía: Un individuo capaz de interpretar el patrón y proporcionar instrucciones dentro del Tesseracto Ciego.
- Un Talismán: Un objeto físico vinculado al poder de Haarlock para ser usado como una llave para activar el mecanismo del Tesseracto Ciego.

Ninguno de ellos es exactamente lo que parece; el Patrón, por ejemplo, no es un mapa físico de habitaciones, sino una pauta de movimientos y acciones dentro en la estación helada y las minas. El Guía puede ser un individuo específico, o podría ser una revelación por parte de uno o más de los acólitos. Aunque cada uno puede tener un aspecto diferente, esta aventura describe un elemento específico de cada tipo, y el DJ es libre de añadir más o modificarlos a su gusto.

Es importante señalar que hay muchos potenciales elementos diferentes, algunos de los cuales los acólitos podrían no haber tenido acceso nunca o pueden encontrarse en manos de sus rivales. Por lo tanto, es posible que sus rivales accedan al Tesseracto Ciego al igual que los acólitos utilizando un conjunto diferente de elementos. **ESTRELLAS MUERTAS** es una carrera entre diferentes facciones y es posible que aunque los acólitos logren encontrar el Tesseracto Ciego, lo hagan después de sus rivales, en función de cómo hayan actuado (consulta Ganar la carrera en la página 30).

ELEMENTO 1: UN PATRÓN

El Patrón representa los pasos físicos que los acólitos deben seguir a través del cambiante entorno de la Estación Helada para llegar hasta la Puerta a la Oscuridad, la cámara que sirve de entrada al propio Tesseracto Ciego. No es un mapa como tal de la Estación Helada y las minas, sino una serie de instrucciones que deben realizarse en un orden determinado. Si se hace correctamente (con la interpretación adecuada y la llave que lo acompaña), culmina en la entrada al Tesseracto Ciego. Los acólitos no necesitan ser capaces de entender o interpretar el Patrón por sí mismos; el Guía (consulta más abajo) será quien lo hará. Sin el Guía, el Patrón no puede usarse.

Los libros grises de Haarlock

Haarlock dio forma física al Patrón creando copias de los cuadernos de bitácora encriptados de su antepasado Solomon Haarlock e imprimiendo el Patrón en ellos por medios ocultos. Cada una de estas impresiones toma la forma de un libro de oraciones maltratado pero de tamaño considerable, de estilo y diseño arcaicos, encuadernado en una piel gris no identificable. Dentro de sus páginas hay una serie de símbolos y diagramas extraños que acompañan largas estrofas aparentemente sin sentido (leídas como: “los tres nobles se giran para observar, y al hacerlo sus ojos arden, y arden por poseer la copa”), que cubren muchas páginas. Cualquiera capaz de leer Gótico Clásico y que tenga algún Saber (Credo Imperial) se dará cuenta de que es un galimatías, con palabras y frases en un orden incorrecto y que algunas oraciones y letanías famosas contenidas en él están reorganizadas de manera blasfemamente satírica y burlona.

Cada libro es un doble secreto. Oculto en la primera “capa” de cifrado hay una información secreta pero de gran valor que de otro modo sería mundana, como cartas secretas de navegación en el vacío, planos tecnológicos o conocimientos blasfemos. El verdadero secreto del Patrón está contenido en el aparente galimatías que oculta en su interior.

Este artefacto puede resultar familiar a los jugadores que hayan jugado a La Casa del Polvo y Ceniza. Es posible que ya se hayan encontrado con uno de estos libros o que estén en su posesión: el Salterio Pielgris obtenido de la Casa de Polvo y Ceniza en Solomon (consulta la página 218 de **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS**). Es importante destacar que esta no es la única copia del Patrón; existen otras, incluida la que Erasmus se llevó consigo cuando desapareció. Otra copia la posee la facción del Sindicato Imperecedero en Mara, en las manos del Slaught que se hace pasar por “Lady Book”. Si el DJ lo desea, puede sustituir el Patrón por un objeto diferente en caso de que el Salterio Pielgris no sea accesible por cualquier motivo.

ELEMENTO 2: EL GUÍA

Aunque el Patrón proporciona a los acólitos un camino que seguir para llegar al Tesseracto Ciego, no es nada fácil y está plagado de peligros cambiantes, por lo que requiere un Guía capaz de interpretarlo y evitar los mayores peligros del camino. Los guías saben interpretar el Patrón por una amarga experiencia: las acciones de Haarlock les han proporcionado conocimientos de la naturaleza demente de Mara, o poseen algún tipo de percepción sobrenatural de la Disformidad. Si se le muestra el Patrón, el Guía es capaz de reconocerlo al instante e interpretar el camino correcto a través de las cambiantes posibilidades de la Estación Helada con considerable precisión.

El navegante condenado

El Guía que se presenta aquí es el Navegante medio loco Benhamin Nostromo, un alma condenada y antiguo sirviente de Erasmus Haarlock, ahora condenado a vagar por la estación helada (consulta la página 36). Nostromo tiene sus propias razones conflictivas para ayudar a los acólitos, y aunque se puede confiar en él, solo está interesado en cumplir sus objetivos. Si Haarlock regresa, tiene la secreta convicción que será libre para morir o escapar, una condición que los acólitos pueden haber descubierto antes en otros antiguos sirvientes del Comerciante Independiente. El DJ puede elegir un PNJ diferente para que actúe de Guía en función de las circunstancias en que los acólitos llegan a **ESTRELLAS MUERTAS** o añadirlos como una posible ayuda.

Otros guías potenciales son los restos del Viudo de **DESTINOS INCIERTOS** y el demonio del espejo de **CIUDADES CONDENADAS**.

La sangre del vástago

Es posible, dependiendo de los elementos de la historia y las aventuras pasadas, que uno de los acólitos u otros PNJ presentes en Mara sean miembros del linaje de Haarlock y estén ligados a los extraños destinos y al oscuro destino de la línea de Haarlock. Si este es el caso, entonces son un

guía, lo sepan o no, ya que las resonancias temporales y psíquicas de la muerte de Mara y Haarlock existen en su propia sangre. Cuanto más se adentra el personaje en Mara, más extrañamente familiar le resulta, con una creciente sensación de déjà vu y pavor inminente. El DJ debería concederles pesadillas (si duermen) en las que la sangre de miles esté en sus manos, y visiones fugaces al despertar de una figura demacrada que camina a grandes zancadas frente a ellos, sonidos de llantos y susurros oscuros y temerosos del nombre de Haarlock. Nostromo, al encontrarse con ellos, los reconoce por lo que son y trata de ayudarlos, oscilando entre el servilismo y el resentimiento hacia el personaje. Mientras buscan el Tesseracto, un presentimiento les indica la dirección correcta.

ELEMENTO 3: EL TALISMÁN

El Talismán es un objeto de poder necesario para activar el motor arcano que Haarlock construyó para activar y controlar el Tesseracto Ciego. De todos los elementos, es el más vital, ya que sin él, se puede llegar al Tesseracto Ciego, pero no se puede activar. Un Talismán es parte de la ingeniería del Tesseracto Ciego y está hecho de una sustancia rara y exótica vital para las resonancias de disformidad generadas por la cámara del Tesseracto, por lo que tiene este efecto y vincula su uso a los seguidores de Haarlock o a los posibles usurpadores.

La piedra angular

Este artefacto era el componente vital del infame Reloj de Acero del Coto de Gabriel (consulta la página 56 de **DESTINOS INCIERTOS**). Su aspecto es un trozo irregular de pesada piedra negra del tamaño del puño de un hombre. Esta piedra angular inicia la aventura en manos de una de las facciones presentes en la estación helada, tal vez los propios acólitos.

Haarlock fabricó otros extraños artefactos utilizando esta sustancia sobrenatural (consulta la guía de campaña en la página 6), incluido el amuleto del Sol Negro que se encuentra de la Casa de Polvo y Ceniza. A discreción del DJ, una de las facciones puede tener un talismán propio.

ENCONTRAR LOS ELEMENTOS

La ubicación de los distintos elementos al principio de **ESTRELLAS MUERTAS** depende de los acontecimientos de aventuras anteriores y de cómo el DJ desee plantear el desafío de la Estación Helada para los acólitos. El Patrón y el Talismán pueden estar en posesión de los jugadores al principio de **ESTRELLAS MUERTAS**, pero si no es así, es mejor que cada uno de ellos esté en posesión de una facción rival diferente que también busque la entrada al Tesseracto Ciego.

El Guía, en forma de Benhamin Nostromo, no está en posesión de ninguna facción y está ahí para que los acólitos lo reclamen mientras exploran la Estación Helada. Gracias a Nostromo, los acólitos descubren la existencia e importancia de los demás elementos. Por tanto, o bien se darán cuenta de la importancia de lo que tienen, o bien aprenderán que tienen que arrebatárselos a sus rivales por las buenas o por las malas, cazándolos por los gélidos pasillos de Mara.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Depende del DJ exponer la naturaleza y las acciones de las facciones rivales a los acólitos durante la aventura en la Estación Helada, así como decidir qué ocurre con ellas “fuera de cámara” a medida que avanza la aventura. Cada una tiene sus motivaciones y métodos, pero solo un objetivo: acceder al Tesseracto Ciego y reclamar el Legado de Haarlock. Puedes encontrar más información sobre las distintas facciones y sus líderes (consulta las páginas 6–12), pero se debe tener en cuenta lo siguiente al decidir lo que están haciendo:

LOS PEREGRINOS DE HAYTE

Llegaron mucho antes que los demás y en gran número, sufrieron pérdidas sustanciales y dejaron cadáveres y señales de su reciente paso por todos los niveles inferiores. Lo que queda de ellos son alrededor de una docena de grupos dispersos por parejas o tríos que se pueden encontrar en los niveles superiores e intermedios. Medio enloquecidos y erráticos, son aún más peligrosos por su condición, y ya han recurrido al canibalismo y al sadismo. No se puede negociar ni razonar con ellos, y atacan a quien se cruza en su camino.

El líder superviviente de los Peregrinos, un falso profeta que con el nombre de Ghaist “matamonjes” (consulta la página 12), es un despojo de su antiguo yo, con el cerebro devorado lentamente por larvas de psiconeuein. Ha construido una madriguera sangrienta en los niveles intermedios de la estación helada (consulta el encuentro del descanso del peregrino en la página 38), donde descansa hasta que le empuje al exterior la muerte de sus sirvientes, sobre quienes solo tiene un débil control por su creciente locura y debilidad. Ghaist está tan demente como su rebaño, y es probable que mate todo el que se encuentre. En un momento de lucidez podría secuestrar o incluso negociar para obtener un psíquico de un grupo grande y poderoso, con el que realizar un sacrificio a sus dioses oscuros para intentar mejorar su condición.

EL SINDICATO IMPERECEDERO

Hay un Slaught (tal vez incluso varios de ellos) en el complejo (Lady Book o tal vez el Maestro Nonesuch, consulta la página 10), disfrazado por el momento de humano. Junto a ellos descienden a la estación helada doce mercenarios bien armados y Aedrik, un fiel capitán de nave de la facción imperecedera. Tras desembarcar poco antes que los acólitos, avanzaron directamente al complejo y buscan acceder a los niveles inferiores de manera metódica. Intentan tomar prisioneros de cualquiera que encuentren para interrogarlos, si es posible, y masacran a cualquiera que se resista o se interponga en su camino. A medida que avanzan los eventos, los Slaught intentan superar los obstáculos con una mezcla de análisis razonado y fuerza abrumadora, pero pierden el apoyo de sus mercenarios una vez revelan su verdadera naturaleza.

Los Slaught, comunicados con un drone sensor orbital, también poseen información de que *La Lanza del Destino* ha expulsado o destruido a todas las demás naves en órbita y ahora se encuentra en posición geoestacionaria sobre la estación helada, esperando algo.



HERROD Y LOS TIRANISTAS

Un Inquisidor se ha teletransportado directamente al complejo durante la batalla. Este arriesgado movimiento ya ha atraído la atención de los depredadores de la disformidad y ha costado a Herrod la vida de varios miembros de su equipo (consulta la página 58). Herrod ahora avanza con cautela, consciente de que otro ataque puede terminar con sus posibilidades de obtener respuestas sobre Haarlock y el Legado. No busca una confrontación armada con las otras facciones a menos que se vea acorralado o se encuentre en una posición ventajosa.

Herrod establece una base de operaciones en las partes más profundas del complejo de servicios y envía a sus agentes a inspeccionar sigilosamente la zona y colocar dispositivos de observación en el complejo (aunque su eficacia se ve gravemente afectada por las condiciones reinantes en Mara). Siguen adelante y evaden a los otros grupos a menos que se vean acorralados, en cuyo caso Herrod desata todo su poder contra sus oponentes sin ningún reparo.

FORJANDO ALIANZAS

Dado el gran peligro que representa el simple hecho de estar en la estación helada, los acólitos y sus facciones enemigas (con la notable excepción de los Peregrinos de Hayte) pueden verse arrastrados a alianzas provisionales, sobre todo cuando los peligros que los rodean empiecen a reducir sus números. Esas alianzas pueden comenzar tras un breve encuentro armado, tras una comunicación inesperada por dispositivos reparados o tras acudir en ayuda de otros cuando Mara muestre

ELEMENTOS PERDIDOS EN AVENTURAS ANTERIORES

Durante el transcurso de la Campaña del Legado de Haarlock, es posible que el Salterio pielgris y la Piedra angular del Reloj de Acero se pierdan, hayan sido robados, entregados a autoridades superiores o queden abandonados lejos de donde son necesarios. ¿Qué ocurriría, por ejemplo, si el Salterio se hubiera quedado en la Casa de Polvo y Ceniza y hubiera sido destruido? ¿Y si los acólitos entregaron la Piedra Angular del Reloj de Acero para que la Inquisición la guardara bajo llave? La respuesta es sencilla: sus rivales los tienen.

Todo lo que se haya perdido en la Casa de Polvo y Ceniza es factible que lo tenga el Sindicato Imperecedero (ya que los Slaught son extremadamente difíciles de matar) o de cualquiera de las otras facciones de la aventura, mediante subterfugios y asesinatos.

Cualquier elemento guardado en las bóvedas del palacio del Tricorne en Escintila o en Sinophia puede haber sido robado por el Collegium Tenebrae y estar en posesión del Inquisidor Herrod, un hecho que puede incitar a los acólitos a involucrarse con ellos.

La Piedra angular o la cabeza del Viudo, si fueron tomados por los Peregrinos de Hayte en Quaddis, están en poder de uno de sus miembros en los subniveles de la estación helada, o junto a uno de sus cadáveres.

su verdadero rostro. Pero hay que tener en cuenta que no se puede confiar ni en los Tiranistas ni en el Sindicato, y cuanto más cerca esté el premio, más probable será la traición.

LOS HORRORES DE MARA

Mara es una pesadilla esperando hacerse realidad, al margen del legado de Haarlock y fuera del control incluso de Erasmus Haarlock o de cualquiera que venga en su busca. Mara, bañada por la luz espectral de su estrella asesina, no debería existir, con fisuras en su realidad como gusanos cancerosos recorriendo un cadáver en descomposición. Se puede acceder al Tesseracto Ciego a través de esta red enmarañada de incursiones de la disformidad, a pesar de que no son causados por el Tesseracto, y bajo el delgado espectro de la realidad de Mara una miríada de horrores sin mente se revuelven hambrientos. Cuando las mentes vivas y los actos violentos son intensos en Mara, se agitan como tiburones en aguas sangrientas, cruzando la barrera entre lo físico y el más allá con una facilidad aterradora.

Espectros astrales, espíritus impuros y otros, en particular la terrible cepa Mara de psiconeuein que recibió su nombre de este lugar, acechan invisibles y hambrientos, rozando la realidad como si no fuera más que una capa de agua. Las mentes normales tienen una sensación incesante de ser observados, como si algo aterrador acechase tras cada esquina. Para los psíquicos, sin embargo, lo que otros podrían descartar como una paranoia, para ellos es la cruda verdad; saben que el lugar está repleto de horrores invisibles que buscan la sangre y que más allá de ellos están los ecos gélidos de vastas inteligencias alienígenas demasiado terribles de contemplar.

El momento en que liberar a los habitantes de pesadilla ocultos de Mara es algo que debe decidir el DJ, según el momento y lo que los acólitos puedan afrontar, aunque algunos están incluidos en los encuentros siguientes. Como regla general, los entes de la Disformidad se ven atraídos por actos prolongados de violencia, como tiroteos, peleas donde se derrame sangre y actos de crueldad deliberada, como la tortura, que les proporciona el ímpetu necesario para abrirse paso. Si los poderes de un psíquico están involucrados, esto es aún más probable.

EL EFECTO MARA

El frágil tejido de la realidad alrededor de Mara tiene varios efectos nocivos. Una exposición prolongada durante días y semanas puede llevar a la mente más fuerte al borde de la locura (aunque es poco probable que los acólitos permanezcan tanto tiempo, de una forma u otra). En términos de juego, tiene los siguientes efectos:

- +10 a cualquier resultado en la tabla de fenómenos psíquicos.
- La dificultad de todas las tiradas de Psinisciencia aumenta en un nivel (esto ya se ha incluido en las tiradas descritas para esta aventura).
- Cualquier resultado de peligros de la disformidad que indique que se ha invocado un demonio o espíritu libera 1d5 psicoeuein de Mara adultas en su lugar.
- Todos los intentos psíquicos de adivinación o predicción son imposibles; la mirada de posibilidades y fracturas de la realidad hacen imposible definir un único camino verdadero.

GANAR LA CARRERA

El DJ debe valorar la rapidez con la que los acólitos descubran lo que tienen que hacer y lo bien que lo hagan para juzgar si han llegado primeros al Tesseracto Ciego o si una facción rival ha llegado antes que ellos. Esto es importante porque quién entra primero en el Tesseracto Ciego determina el estado del juego al comienzo de la Parte III: El Tesseracto Ciego. Hay tres amplias opciones para el DJ:

LOS ACÓLITOS LLEGAN PRIMEROS POR UN AMPLIO MARGEN

Si los acólitos logran reunir rápidamente los elementos necesarios y superan con decisión las amenazas a las que se enfrentaron, se puede suponer que llegaron al Tesseracto Ciego mucho antes que cualquier otra facción. Estas facciones pueden, según sus pérdidas, reintroducirse en una etapa posterior (consulta Cazador o presa en la página 45). Todas tienen sus propios elementos y descubrirán la Puerta a la Oscuridad algo más tarde que los acólitos.

Otra opción es que los acólitos sean la única facción superviviente que alcance el Tesseracto Ciego, en cuyo caso no deberían temer ser derrotados en la meta ni preocuparse por ser perseguidos.

ENCONTRAR UNA SOLUCIÓN FUERA DEL GUIÓN

La solución al laberinto de Mara que se presenta aquí tiene como objetivo dar a los jugadores un conjunto claro de pasos para lograr su objetivo final de encontrar el camino hacia el Tesseracto Ciego a través de la Puerta a la Oscuridad. Tendrán que esforzarse para superar cada uno de esos pasos, pero en última instancia existe una solución para que los jugadores puedan avanzar incluso si no tienen momentos personales de intuición. Es posible que los jugadores formen una teoría brillante y original sobre la naturaleza de la Estación Helada y cómo resolver el laberinto que no se ha abordado en estas páginas. Si lo hacen, aprovéchalo.

Por ejemplo, un grupo de acólitos que han pasado por muchas aventuras del Legado de Haarlock puede decidir que necesitan hacer trece giros por pasajes y luego atravesar la superficie reflejada de una pared congelada, o que un descendiente del linaje de Haarlock entre ellos puede guiarlos si escuchan los susurros de los muertos. Si es una buena idea, y más divertida para el juego y para los jugadores, entonces conviértela en la solución verdadera.

LOS ACÓLITOS LLEGAN JUSTO ANTES O DESPUÉS QUE SUS ENEMIGOS

Si los acólitos han tardado demasiado tiempo en reunir los elementos y no se han ocupado de sus rivales, sino que los han evitado o huido de ellos, entonces esos rivales están literalmente un paso por detrás de ellos cuando llegan a la Puerta a la Oscuridad. Seguir a los acólitos puede incluso haber sido la forma en que sus rivales descubrieron la Puerta a la Oscuridad. O tal vez la facción rival podría estar un paso por delante de los acólitos y enfrentarse a ellos frente al Tesseracto.

LOS ACÓLITOS LLEGAN MUY REZAGADOS

Si los acólitos se han demorado, no han actuado con decisión para asegurar los elementos o han sufrido graves reveses, incluso si obtienen los tres elementos y llegan a la Puerta a la Oscuridad, lo han hecho después de que lo hiciera al menos uno de sus rivales. Esto significa que llegan al Tesseracto y encuentran el motor de Haarlock en marcha, por lo que deben perseguir a sus enemigos lo más rápido que puedan o lo perderán todo.



LLEGAR A LA ESTACIÓN HELADA

Tras escapar de la batalla en órbita, el piloto del cutter artillado que transportaba a los acólitos desciende de inmediato a la superficie de Mara con el objetivo de localizar la Estación Helada. A medida que el cutter artillado se acerca, es alcanzado por disparos de misiles desde el interior del recinto (aunque no lo sabrán con seguridad de inmediato) y realiza un aterrizaje de emergencia. Los acólitos y sus subordinados deben prepararse para enfrentarse al entorno letal de Mara y abrirse paso hasta el recinto de la superficie de la Estación Helada. A partir de ahí, comienza realmente su exploración de los secretos y peligros de Mara.

DESCENDER A TRAVÉS DEL FUEGO

Cuando los jugadores tengan la oportunidad de discutir brevemente su situación, lee lo siguiente:

“A través del cristal blindado de las pequeñas ventanillas del cutter artillado, podéis ver el cielo ardiendo tras vosotros con explosiones de plasma y escombros vaporizados. Los fuegos de las naves muertas arden con tanta intensidad que las estrellas parecen devoradas por la furia del infierno.

El cutter artillado tiembla al descender por la atmósfera de Mara. La temperatura en el interior es abrasadora y por todas partes caen cometas que dejan estelas de llamas grasientas a través de la delgada capa de aire que rodea el mundo helado.

“¡Llegaremos a la estación helada en sesenta segundos!”, grita el copiloto a través del sistema de comunicaciones, y mientras termina, se pueden escuchar las insistentes sirenas de alerta.

El piloto no tiene tiempo suficiente para emitir una queja antes de que una explosión arroje fuego y escombros por el interior del cutter artillado y el aire exterior entre aullando, trayendo consigo un frío estridente. Mirando hacia delante con impotencia desde los marcos de los asientos, podéis ver que el copiloto y el cristal de la cabina han desaparecido en una niebla sangrienta, astillas y fragmentos de hueso; y la nave comienza a girar como si la hubieran lanzado como un disco.

Al igual que en la batalla espacial, es posible que desees involucrar a los jugadores haciendo tiradas por el piloto para controlar el descenso del cutter artillado o, si alguno de los acólitos tiene una habilidad de Pilotar relevante, animarlos a luchar para alcanzar los controles y hacer un aterrizaje forzoso de la nave, recompensando esa valentía con pe. Hacer un aterrizaje forzoso del cutter artillado de forma segura sin herir a los que están a bordo requeriría superar una tirada **Difícil (-20) de Pilotar (Nave Espacial)**. La habilidad de Pilotar del piloto superviviente es 53.

“El piloto grita. Sus manos todavía se aferran a los controles cuando el cutter artillado impacta contra la superficie helada de Mara con un estruendo atronador.

El fuselaje se desliza lentamente, levantando escombros con cada giro, hasta que finalmente se queda quieto y el único ruido que podéis escuchar es el silbido del hielo vaporizado y el viento helado a través de las grietas del fuselaje”.

El estado de los supervivientes depende de si los acólitos han sido pasivos o activos en el descenso y de lo bien que hayan manejado el descenso. O bien todos los pasajeros han salido prácticamente ilesos tras el choque (aunque el piloto y el copiloto están muy muertos) o si el choque ha ido mal los propios Acólitos pueden haber sufrido heridas menores (1d5 Heridas que ignoran el blindaje y la BR, que pueden evitarse superando una tirada **Complicada (-10) de Resistencia o Agilidad**), y 1d5 Jenízaros han muerto. (Ten en cuenta que, sin importar el resultado, el cutter artillado aterriza prácticamente intacto, o de lo contrario, esta aventura sería muy corta).

Tras el accidente, el propio cutter artillado es inutilizable y sólo proporciona un refugio limitado contra el viento helado que ahora entra por su casco perforado.

PREPARADOS PARA EL FRÍO

Los jenízaros macabeos han venido preparados para el frío; bajo su armadura llevan una ajustada malla de apoyo biológico. También han traído dos botiquines adicionales (consulta la página 148 en el capítulo Arsenal del libro básico de **DARK HERESY**) y dos mallas de apoyo biológico de repuesto (consulta la página 151 del capítulo Mundos Fronterizos y el Vacío del **MANUAL DEL INQUISIDOR**) para cualquiera que no tenga el equipo adecuado o cuyos trajes se encuentren dañados.

ALCANZAR LA ESTACIÓN HELADA

El cutter artillado de los acólitos se ha estrellado a sólo trescientos metros del muro exterior del complejo de la Estación Helada. Es de noche y el cielo está oscuro y despejado, con algo de luz que proviene de las estrellas y los restos ardientes de la batalla en el vacío.

LOS CENTINELAS DE LA PUERTA

El terreno entre el cutter artillado y el complejo es llano, y cuando se acercan a las paredes, los acólitos son atacados por un grupo de cinco Mercenarios del Sindicato (consulta la página 66 en el Apéndice I: PNJ y Antagonistas) ubicados en el marco del pórtico de la pared principal del complejo de superficie. Uno está armado con un lanzacohetes con tres granadas perforantes, dos cegadoras y cinco granadas de fragmentación además de su equipo estándar, mientras que el otro lleva el tubo de un cohete tierra-aire (que no se puede disparar contra objetivos terrestres).

Los mercenarios tienen órdenes de mantener su posición y ahora mismo están vigilando para ver si algún superviviente sale de entre los restos del cutter artillado y atraviesa las murallas. Sin embargo, su visibilidad es escasa, por lo que tienen que superar una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** para localizar a los acólitos y a sus compañeros, incluso si no intentan ser especialmente sigilosos.

Si los mercenarios no los detectan tan pronto como despejan los escombros y entran en su línea de visión, entonces pueden repetir su tirada cada 100 metros que los acólitos se acerquen al complejo. Una vez que localicen las fuerzas de los acólitos, comienzan a disparar.

Los mercenarios están tras las almenas de roccemento de la muralla y tienen una penalización de (-30) para ser impactados, aunque el que lleva el lanzacohetes debe permanecer de pie y exponerse para disparar, lo que anula su cobertura. Si entre los acólitos hay un buen francotirador, la amenaza puede eliminarse con rapidez. De forma similar, la muralla no está intacta y un atacante sigiloso podría flanquearlos.

INTERROGAR A LOS MERCENARIOS

Si alguno de los centinelas es capturado con vida por los acólitos, una tirada **Complicada (-10) de Interrogar o Intimidar** con éxito revelará que son parte de un grupo mucho más grande de mercenarios contratados por comerciantes y mercaderes que han descendido al complejo inferior, dejándolos a ellos y a otros dos para asegurarse de que nadie más aterrice y entre en el recinto. Obtener más de un nivel de éxito también revela que no han tenido ningún contacto con los otros dos que se quedaron para proteger el complejo de control junto a la plataforma de aterrizaje cuando el grupo principal descendió a la Estación Helada hace aproximadamente una hora. Más de dos niveles de éxito revelan la presencia de un dispositivo trampa en el transporte del sindicato y que solo el Capitán Aedrik y los “líderes” del sindicato (es decir, lady Book y cualquier otro Slaughter de su grupo) tienen la llave de seguridad necesaria para manejar el módulo de aterrizaje.

En los alrededores del complejo hay un módulo de aterrizaje blindado de casco negro sobre una plataforma de aterrizaje, poco más grande que el cutter artillado, pero más preparado para la velocidad que el combate. Para subir a bordo es necesario superar una tirada **Complicada (-10) de Seguridad** o una tirada **Difícil (-20) de Competencia Tecnológica**. Si fallan, se activa una trampa eléctrica que causa 2d10 E puntos de daño a quien intente abrir la compuerta (reducidos por el blindaje y la bonificación de Resistencia). Los sistemas de vuelo y armas del módulo de aterrizaje están bloqueados por una clave de acceso y no se pueden usar de otro modo. Sin embargo, tiene soporte vital funcional, una despensa y una bahía médica, por lo que puede servir como una base de operaciones viable y parcialmente segura.

Si el DJ pretende usar facciones rivales adicionales (más allá del Sindicato Imperecedero y el Inquisidor Herrod y su séquito), también debería haber señales obvias de que ya ha llegado más de un grupo. Es posible que haya huellas en la nieve que salen de los páramos nevados, los restos de otro transporte o cadáveres frescos de aquellos asesinados por el Sindicato Imperecedero cuando llegaron.

ENCUENTROS EN LA ESTACIÓN HELADA

La Estación Helada de Mara es un vasto complejo que se extiende por múltiples kilómetros subterráneos de túneles, pasadizos, cámaras y salas. En lugar de detallar la disposición exacta de la Estación Helada habitación por habitación, aquí se presentan una serie de encuentros que sirven como piezas para que el DJ cree la experiencia de la Estación Helada que más disfrutarán los jugadores.

Los encuentros proporcionados por el DJ deben ir unidos para crear la ilusión de una localización amplia e intrincada sin necesidad de presentar un mapa igualmente amplio ni conservar incontables notas (los DJ que hayan jugado **DESTINOS INCIERTOS** reconocerán que se trata de una técnica similar a la utilizada para establecer el inmenso laberinto de las Jaulas Rojas), aunque se ha incluido un mapa básico para ayudar al DJ a visualizar la Estación Helada (consulta las páginas 71–72). Se deja en manos del DJ la tarea de dar forma a las serie de habitaciones, cámaras y pasillos más “mundanos” (aunque no menos siniestros) entre los encuentros.

Para cada encuentro se ha indicado su localización más oportuna, como consejo: niveles superiores, niveles intermedios o niveles profundos. Se recomienda y anima a los DJ a inventar sus propios encuentros y detalles para “completar el mapa” y recolocar los encuentros de acuerdo con el camino que los acólitos elijan tomar. Puede ser útil anotar qué encuentro se ha usado, dónde y en qué orden (que el Gimoteante se usó justo antes de la Masacre Helada, por ejemplo) como referencia. Lo más importante es recordar que la Estación Helada y las minas cambian su espacio físico cuando nadie está mirando (¡pobre del grupo de acólitos que se aleje demasiado en Mara!), y la discontinuidad entre ubicaciones físicas es parte del estilo laberíntico en esta parte de **ESTRELLAS MUERTAS**. No te preocupes si el diseño no tiene sentido para los jugadores. De hecho, el DJ debería asegurarse de que cuanto más se adentren los acólitos en el oscuro abrazo de la estación helada, más difícil les resulte averiguar dónde se encuentran.

ENFRENTAMIENTOS Y EMBOSCADAS

Luchar contra otras las facciones que persiguen el premio final del Legado de Haarlock es una parte central de la experiencia de los acólitos en la Estación Helada. Como mínimo, el Inquisidor Herrod y sus agentes están buscando en secreto las claves para localizar a Haarlock, y el Sindicato Imperecedero, plagado de alienígenas también está suelto por la Estación Helada, intentando explorarla metódicamente y eliminar a su oposición. Además de estos, puede haber otros que hayan conseguido llegar a la Estación Helada y estén buscando las pistas para encontrar el secreto final con todas las armas que poseen (es decir, los Peregrinos de Hayte y cualquier otra facción que elija el DJ).

Teniendo en cuenta esto, y el hecho de que uno o más de los elementos para resolver el laberinto (consulta la página 26) pueden estar en manos de diferentes facciones, habrá sangre y violencia antes de que los acólitos alcancen la Puerta

a la Oscuridad y logren entrar al Taseracto Ciego. Estas batallas pueden ser un encuentro casual entre fuerzas rivales que se encuentran cara a cara en una cámara o túnel, o una emboscada planificada. También se incluyen encuentros de emboscadas entre otras facciones (consulta un ejemplo en la Galería colgante en la página 39), pero es responsabilidad del DJ crear otras interacciones según sea necesario; tanto en respuesta a las acciones de los personajes jugadores como a lo que las otras facciones estén haciendo en circunstancias particulares a medida que avanza la aventura.

PAUSAS PARA DESCANSAR Y OTRAS DEBILIDADES HUMANAS

Los acólitos pueden permanecer en Mara durante algún tiempo, en cuyo caso deberán detenerse a comer, descansar, rearmarse, atender la llamada de la naturaleza, recibir atención médica e incluso dormir; todo ello puede ser tan peligroso o perturbador como desee el DJ. El sueño en particular en este mundo maldito es peligroso y está lleno de pesadillas vívidas y desgarradoras, cuyos detalles exactos son olvidados en cuestión de momentos tras despertar, pero dejan un terror y un miedo duraderos que manchan el alma.

Cualquier persona sin el rasgo Intocable, o un don similar, que duerma durante más de cuatro horas (lo suficiente para descansar realmente) debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** al despertar, sumando cualquier beneficio que le proteja contra el miedo, o sufrirá 1 punto de Locura.

LOS ENCUENTROS

A continuación se describen los posibles encuentros que los acólitos pueden tener alrededor de la estación, según qué lugares recorran en su interior, en un orden aproximado de probabilidad. Solo el encuentro con Nostromo y la Puerta a la Oscuridad son vitales. Ya que aquí solo se nombran situaciones “activas”, el DJ debería considerar que la mayoría de la estación helada está vacía y desprovista de vida, silenciosa y fría como una tumba, excepto donde elija que sea de otra manera.

LA CASA VACÍA (NIVEL SUPERIOR/ PLATAFORMA DE ATERRIZAJE)

Para acceder a los edificios de la plataforma de aterrizaje, basta con activar el control manual del cabrestante en la esclusa exterior. En el interior hay desordenados pasillos y cámaras quemadas y saqueadas, aún iluminadas por débiles orbes luminosos parpadeantes. El aire, aunque todavía frío, es más cálido que el exterior y el movimiento a través de los sistemas de ventilación es lento gracias a las reparaciones apresuradas. Hay algunas señales recientes de ocupación: al final del pasillo frente a la puerta de entrada, tras una barricada improvisada, hay una nueva y recientemente limpiada (y cargada) carabina automática compacta tumbada de lado como si estuviera abandonada. A su lado, una varilla de lho medio consumida y aún humeante reposa está apoyada en una repisa. No hay señal alguna del fumador en el edificio, ni de ninguna otra forma de vida.

DONDE YACE LA OSCURIDAD

Como norma, los encuentros iniciales deberían ser de mucha tensión y de poca violencia o terror. Muéstrales los restos masacrados de un sirviente del sindicato con el cerebro devorado, haz que los escombros se muevan solos, que un corredor recto los devuelva a la misma habitación, que escuchen ruidos o noten movimiento por el rabillo del ojo y cosas por el estilo. Mara se maneja como una casa embrujada hiperviolenta, y la gama completa de fantasmas asesinados, apariciones terribles, horrores invisibles hechos de sombras y espantosos gritos incorpóreos son todos apropiados para los pasillos helados de la estación. No te excedas con los demonios y los cadáveres animados por la disformidad todavía: espera a que el entorno genere tensión. Los acólitos también tienen suficientes enemigos mortales vagando por los pasillos superiores. Solo cuando se hayan avivado las llamas de la aprensión y el terror, puedes desatar todos los horrores de Mara, sin importar lo cuidadosos que hayan sido los acólitos. Libera a los psiconeurológicos o algún otro horror generado por la disformidad (consulta en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas una selección de ellos), pero ten cuidado: todo el entorno, desde la oscura estación laberíntica hasta el peligroso clima exterior, están diseñados para aislar a los jugadores y no dejarles ninguna escapatoria.

Una investigación detallada y registros del complejo edificio, superando una tirada **Complicada (-10)** de la habilidad apropiada, revelan la inquietante evidencia de comidas a medio terminar, ropa de cama arrugada, equipo abandonado, trabajos de reparación a medias y otras señales de que alguien ha



intentado convertir esta instalación en un área de viviendas o una base en diferentes ocasiones. Todos ellos desaparecidos sin terminar lo que estuvieran haciendo, como si se hubieran evaporado, tal y como parece que ha ocurrido con los dos mercenarios del sindicato hace no más de una hora.

Los acólitos con la habilidad Saber Prohibido (Inquisición) que superan una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** notan un símbolo oculto del ordo Malleus marcado sobre las cenizas quemadas en varias habitaciones del complejo, cuya presencia indica un peligro “estático” pero desconocido.

Lo que ocurre si los acólitos permanecen aquí demasiado tiempo queda a discreción del DJ.

LA CÁMARA DE LOS MUERTOS (NIVEL SUPERIOR/SECCIÓN DE UTILIDADES)

La puerta de esta cámara se abre con un chirrido de metal oxidado que se escucha sorprendentemente intenso en el silencio. Es una amplia cámara octogonal de unos diez metros de diámetro. Hay cajas de embalaje vacías y piezas de maquinaria cubiertas de hielo esparcidas por el suelo. Hay señales de que se restauró la energía en algún momento después de que la Estación Helada fuera abandonada. La oscuridad parece densa, casi sólida. Hay barricadas contra la puerta opuesta; un tosco conglomerado de cajas y escombros y justo al lado, apoyado en una posición sentada, hay un cuerpo. El cadáver parece fresco, o bien conservado por el frío. La carne hundida de la cara está amarillenta como la cera, y bajo la gruesa capa de escarcha hay un traje de vacío de mala calidad. Hay un corte rojo cristalizado en su antebrazo derecho desnudo apoyado en la barricada, y un brillante carámbano de sangre carmesí.

En la pared, sobre el cuerpo, una inscripción oscura que podría haber sido hecha con sangre dice: “Que alguien lo pare, están dentro de mi cabeza”.

Una búsqueda en detalle revela ocho cuerpos más en la habitación; todos tienen un agujero de salida en la nuca, y algunos aún sostienen el cañón de su arma entre sus dientes.

Si se detienen por algún tiempo, los personajes que fallen una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** oirán un sonido goteante, aunque todo en la cámara está totalmente congelado. Tras esto, un único miembro de los Jenízaros Macabeos se vuelve hacia uno de sus camaradas y le dispara a quemarropa, matándolo instantáneamente. Después se vuelve contra todos los demás miembros del grupo, aullando descontrolado. Durante el enfrentamiento, un zumbido como de alas de insecto recorre la habitación hasta que el Jenízaro muere.

DESESPERADOS POR ESCAPAR (NIVEL SUPERIOR/PASILLOS)

Una puerta metálica parcialmente atascada bloquea el paso de los acólitos. Al otro lado hay un cuerpo; parece ser un recluso del antiguo complejo. Vestido con un mono gris de prisionero y marcado con tinta en la mejilla con una marca del Arbites y un código de prisionero, el cuerpo parece increíblemente reciente, sin signos de congelación o descomposición. El rostro del prisionero está desfigurado por el miedo, pero aparte de las uñas rotas y ensangrentadas con las que intentó

atravesar la puerta, no hay una causa evidente de la muerte o señales de violencia. Poco después de descubrirlo, en un lapso de apenas unos segundos, el cuerpo se pudre y se descompone rápidamente, y grandes gusanos ciegos, blancos y fibrosos surgen de sus entrañas. Tan violentos son sus movimientos, que el cadáver se sacude y se retuerce, y sonido burbujeante y silbante que producen los gusanos al multiplicarse e hincharse es tan perturbador, que presenciar este evento es suficiente para provocar una tirada de **Miedo (1)** en sus espectadores.

Si los acólitos no logran quemar o deshacerse de los gusanos y el cuerpo, los gusanos se alejan silbando en la oscuridad y continuarán creciendo rápidamente.

REPERCUSIONES SANGRIENTAS (NIVEL SUPERIOR/SECCIÓN DE UTILIDADES)

Una antigua zona de carga para minerales y cristales, ahora cubierta solo por una densa escarcha. En este lugar desembarcó por teletransporte el desafortunado grupo del inquisidor Herrod a Mara que desencadenó un ataque de los depredadores de la disformidad. Hay considerables señales de muertes violentas y tiroteos recientes en la cámara, junto con dos cadáveres.

Cualquier psíquico que entre en la cámara debe realizar inmediatamente una tirada **Rutinaria (+20) de Psinisciencia**. Si tiene éxito, detecta que el aire aún resuena con las réplicas de una brecha reciente en la disformidad. Más de tres niveles de éxito revelan el hedor de un depredador psíquico que aún impregna la habitación.

El primer cuerpo es una figura decapitada, con la brillante sangre arterial carmesí aún extendiéndose por el suelo cubierto de escarcha. Un examen más detallado revela una túnica de alto rango del Administratum ensangrentada sobre una malla biológica y un anillo con el emblema de la Hetaireia Lexis—una universidad famosa en Escintila, de inclinaciones radicales—fácilmente reconocible por cualquier adepto u otro personaje con habilidades académicas. En su cinturón sostiene numerosos pergaminos, placas de datos (todas encriptadas) y una pistola láser con una batería sobrecargada y otras dos baterías de repuesto. No hay señales de la cabeza del sabio muerto.

Descifrar incluso el más básico de sus cuadernos requiere superar una tirada **Complicada (-10) de Lógica** y al menos una hora de trabajo ininterrumpido. Si se tiene éxito, leen algunos detalles básicos sobre Mara, similares a la información inquisitorial que ya poseen los acólitos. Con dos niveles de éxito se descubre que los códigos son muy similares a los utilizados por los sagrados ordos, y tres niveles de éxito o más, revelan una anotación a mano en el margen de una página con símbolos codificados escritos apresuradamente que dice: “Herrod está al mando, ¿sobreviviré a esto?”

El segundo cuerpo está semi-enterrado en un trozo de lo que podría haber sido maquinaria, con su metal arrugado y derretido como la cera de una vela. No hay mucho que descubrir en lo que queda del cuerpo: una cabeza chamuscada, conectada a un trozo de carne fundida, mezclada con metal chamuscado y fragmentos de cerámica que podrían haber sido de una servoarmadura. Una tirada **Moderada (+0) de Saber Prohibido (Arcanotecnología)** o una tirada **Difícil (-20) de Competencia Tecnológica** permiten reconocer esto como las consecuencias de un teletransporte fallido.

Usar cualquier poder psíquico dentro de esta cámara atrae la atención de un Desgarrador Dybuk (consulta la página 65), que llega 1d5 asaltos después, y se siente atraído a atacar al individuo que manifestó el poder. Usar más poderes no atraerá más depredadores.

LA VOZ DEL COMUNICADOR (NIVEL SUPERIOR/PASILLOS)

Este encuentro puede ocurrir en cualquier corredor, cámara vacía o puesto de guardia. Una tirada de Perspicacia permitirá notar a cierta distancia un sonido leve y repetido que proviene de un cogitador-vocotransmisor dañado montado en una pared. Alternativamente, el ruido puede comenzar cuando los acólitos pasan junto al propio terminal, en cuyo caso, no se necesita superar ninguna tirada. La voz del terminal será un quejido débil y envuelto en estática: “Ayúdame” repetido lentamente una y otra vez. Ninguna cantidad de conocimiento tecnológico identificará el origen de la señal, ni Psiniscencia u otros medios psíquicos pueden distinguir su causa más allá de la propia perturbación de Mara. Si alguien acerca su oído al sonido o dice que la voz es una grabación, cámbielo por “Ayúdame {Nombre del Acólito}” una sola vez. Destruir el vocotransmisor es la única forma de silenciar la voz.

FUEGO CRUZADO (NIVEL SUPERIOR/ÁREA DE CELDAS DE LOS PRISIONEROS)

El sonido de un tiroteo prolongado se puede escuchar más adelante en algún lugar del complejo. Si los acólitos desean avanzar hacia allí para averiguar qué está pasando, entonces necesitarán superar varias tiradas **Ordinarias (+10) de Perspicacia** para localizar con rapidez el área de la pelea entre los pasillos y habitaciones helados y resonantes.

Los sonidos del tiroteo nos llevan a una gran cámara de refectorio de unos diez metros de ancho por veinte de largo, con numerosas entradas y salidas y un balcón en el entrepiso que la rodea. Muchas de las láminas de alambre que protegían el entrepiso se han derrumbado o cuelgan parcialmente de sus soportes, mientras que gran parte del suelo del refectorio está cubierto por mesas y bancos de metal atornillados. Estos dos factores, combinados con el aire helado y la tenue iluminación de los pocos globos luminosos defectuosos colgados del techo, crean un confuso terreno, perfecto para la matanza y que ofrece cobertura para el intercambio de disparos.

Debe haber al menos dos facciones involucradas: una fuerza numéricamente superior en tierra y una fuerza numéricamente inferior que defienda el terreno elevado en un lado del entrepiso. El DJ debería modificar estas dos fuerzas y el área por la que han entrado los acólitos (que, por supuesto, puede servir para atraparlos en el fuego cruzado en el peor de los casos, o para permitirles preparar una emboscada fácil si lo desean) para adaptarse al tamaño del grupo de acólitos. Una cifra sugerida para los combatientes supervivientes es que los miembros del grupo más grande sean aproximadamente la mitad del tamaño del grupo de los acólitos (junto con sus seguidores) y la del grupo más pequeño aproximadamente un tercio (redondeando hacia arriba). También debería haber algunas bajas recientes esparcidas cerca.

Ejemplo: Los acólitos tienen siete miembros (incluidos los jenizaros), las facciones involucran a cuatro Peregrinos de Hayte (como el grupo más numeroso) y dos Mercenarios del Sindicato (el grupo más pequeño).

Para mayor peligro, el DJ puede hacer que las armas caigan en silencio justo cuando los acólitos se acerquen a la recámara, mientras ambos bandos buscan una sigilosa ventaja.

Por cada fatalidad ocurrida en el combate existe la posibilidad de que ocurran fenómenos psíquicos en la sala elegida por el DJ, incluyendo la llegada de los depredadores de la Disformidad de Mara si la violencia resulta particularmente sangrienta (consulta la sección Antagonistas y PNJ en la página 58 para algunas sugerencias).

Este encuentro sirve para dar a los acólitos algo tangible contra lo que luchar y para mostrar múltiples facciones presentes en la estación helada. También ilustra los peligros acechantes que un derramamiento de sangre excesivo puede atraer desde el más allá. Los acólitos astutos también pueden usar este encuentro para intentar capturar algunos prisioneros, sentar las bases para una negociación o una alianza, o para reabastecerse con lo que lleven los caídos.

EL PANÓPTICO (NIVEL SUPERIOR/ENCUENTRO)

En el centro del primer subnivel, los acólitos encuentran una gran escalera de caracol revestida de hierro que conduce a la torre invertida situada en el centro del Panóptico. Tras muchas vueltas, la escalera atraviesa el techo de una cámara cilíndrica cuyos lados están revestidos de nichos a los que se accede desde la escalera. En la parte inferior hay un rellano circular



SUBORDINADOS PRESCINDIBLES

Los jenizaros macabeos han sido incluidos en esta parte de la aventura en parte porque permiten que los acólitos puedan sobrevivir a encuentros altamente letales y los ponen en pie de igualdad con las otras facciones. También permiten al DJ establecer unas pocas (o muchas) muertes horribles. Los subordinados de los acólitos deberían ser vistos, a ojos del DJ, como prescindibles, y matar a unos cuantos, poseer a uno o hacer que se vuelva loco no solo es permisible; es para eso que están ahí.

alrededor del cual hay ranuras horizontales a la altura de los ojos. Desde estas ranuras se puede ver un pozo abierto que parece rodear la cámara circular; las paredes del pozo están revestidas de cientos de aberturas oscuras. Los nichos por los que pasan los acólitos albergan bancos de pictopantallas y vocotransmisores. Delante de cada uno hay un servidor, aún conectados a la maquinaria mediante cables. Todos están muertos desde hace mucho tiempo.

Mientras los acólitos atraviesan la cámara, haz algunas tiradas **Moderadas (+0) de Perspicacia**. Si las superan, los personajes creerán notar un leve movimiento, o escuchar un susurro de los vocotransmisores. Tras un rato, el sonido se hace más fuerte y luego todos los servidores se sacuden en sus nichos y cada pictopantalla cobra vida, mostrando vistas de todas las partes del complejo de la Estación Helada.

Esta es una oportunidad para que el DJ muestre a los acólitos otras facciones presentes en el complejo y lo que hacen brevemente, así como de fenómenos extraños o ecos de eventos pasados. Después de unos minutos, las pantallas parpadean y se empañan con estática. Finalmente, todas se quedan en blanco al mismo tiempo y los altavoces emiten sonidos distorsionados por un segundo antes de apagarse.

En el centro del Panóptico hay cinco ascensores reforzados con jaulas metálicas, cada uno capaz de transportar a veinte hombres. En algún momento desde que la estación fue abandonada, estos ascensores han sido reparados y conectados a una fuente de energía de la que aproximadamente un tercio permanece sin uso. Los ascensores atraviesan un gran pozo abierto hacia el corazón negro y helado de Mara y los niveles intermedios, y muestran signos de uso reciente.

EL NAVEGANTE ABANDONADO (NIVEL SUPERIOR/ÁREA DE LA PRISIÓN)

Este es el encuentro crucial entre los acólitos y el navegante abandonado de Erasmus Haarlock. Puede ocurrir en cualquier momento mientras los acólitos están explorando la Estación Helada, pero es mejor presentarlo relativamente temprano en sus exploraciones, ya que la información que les brinda es vital para el resto de esta parte de la aventura. Los acólitos ven una puerta entreabierta por la que se cuela una rendija de luz parpadeante.

Cuando entren en la sala lee o parafrasea lo siguiente basándose en sus acciones:

Empujáis la pesada puerta para abrirla. Más allá hay una habitación de gran tamaño, decorada de forma rudimentaria con desechos recogidos por el complejo. Está iluminada por llamas que arden en cuencos de aceite de máquina y el aire está cargado con su empalagoso olor. En el centro de la habitación hay una estufa improvisada con piezas mecánicas que brillan de un rojo intenso. Sentada junto a la hoguera hay una figura encorvada envuelta en ropas andrajosas. Cuando avanzáis, la figura emite una leve risa y luego una voz baja y áspera:

“Por fin habéis venido. Sabía que lo haríais.” Mientras habla, se vuelve hacia vosotros, con el dedo índice y el pulgar formando un círculo que sostiene como si observase a través de una lente imaginaria. Su piel es pálida y sin pelo, sus ojos son de un blanco marfil y su frente está envuelta en una sucia banda de seda blanca tejida con estrellas y símbolos. “Soy Novator Benhamin Nostromo, navegante de Erasmus Haarlock. Bienvenidos a mi infierno”. Termina con una risa nerviosa.

Este hombre andrajoso y condenado, que en su día fue Novator de la Casa Nostromo y navegante personal de Erasmus Haarlock, fue abandonado por su amo en Mara cuando Haarlock atravesó la Puerta a la Oscuridad. Si reaccionan violentamente contra él, Nostromo se encoge de miedo; si es herido, huye a la primera oportunidad.

¿QUIÉN ES NOSTROMO?

Nostromo fue el Navegante de Erasmus Haarlock y uno de sus asociados más leales; acompañó a Haarlock en todas sus aventuras, grandes y terribles, y conoce muchos de sus secretos. También es el guía que puede conducir a los acólitos a la entrada del Taseracto Ciego si se lo piden.

Haarlock utilizó sus talentos para encontrar la entrada al Taseracto Ciego, y al partir vinculó a Nostromo por medios ocultos a ese infierno impregnado por la Disformidad de la Estación Helada para que lo ayudase en su eventual regreso. Nostromo afirma que ha sobrevivido desarrollando su instinto hacia los peligros de Mara y por su comprensión de la realidad fracturada por la disformidad de la estación helada y que para él las largas décadas desde que Haarlock lo abandonó han sido solo unos meses. Si le preguntan, no lo oculta, pero la verdad completa es mucho más oscura. Nostromo está atrapado aquí, su propia fuerza vital y su esencia misma se pliegan y entrelazan con las alteraciones temporales de la disformidad. No puede irse, ni puede morir realmente, pero ahora lleva una vida vacía y maldita hasta que su amo lo libere. Si le preguntan qué hace aquí, Nostromo admite libremente que su amo lo “abandonó” aquí, pero no dice nada sobre la maldición bajo la que vive ni sobre las verdaderas intenciones de Haarlock.

Está bastante demente y su trastorno mental hace que se distraiga con facilidad. Sus murmullos y susurros no tienen mucho sentido, alternados con momentos de sorprendente lucidez y astuta sabiduría. Muestra una buena disposición hacia los acólitos (sobre todo si le ofrecen comida) a menos que le hagan daño, y comparte información con ellos libremente; su actitud es amistosa y familiar. Si acompaña a los acólitos (lo hará de buena gana si se lo piden), habla como si ya los conociera; usa sus nombres antes de que se los digan, conoce sus hábitos y gustos, y se sorprende si le preguntan

cómo los conoce. Si se produce violencia, desaparece sin dejar rastro en cuando los demás le dan la espalda, solo para reaparecer cuando lo peor ya ha pasado. Es necesario recalcar que Nostromo es más de lo que parece y contenerlo durante mucho tiempo es casi imposible; consulta su perfil en la página 61 para más detalles.

Información vital: La Existencia de los tres elementos

La información clave que los acólitos deben obtener de Nostromo es la solución del Laberinto y la existencia de los elementos (consulta las páginas 30 y 26, respectivamente). Utiliza los siguientes puntos como guía para responder a las preguntas de los acólitos o, si no son sinceros en sus preguntas, emplea las interjecciones de Nostromo:

- Acerca de la naturaleza cambiante de la Estación Helada: *“Cambia a través de los múltiples pliegues de la realidad. Como el giro de las ruedas y engranajes de un reloj, se mueve y cambia con cada instante y con cada mirada; es un laberinto tanto para este mundo como para el que está más allá”.*
- Acerca de cómo encontrar la entrada al Tesseracto Ciego: *“Una vez guíe a mi maestro, abriéndole un sendero a través de los engranajes cambiantes de posibles realidades. Podría hacerlo de nuevo, pero necesito los Elementos de Paso para lograrlo y evitar los peores peligros”.*
- Acerca de qué son los demás elementos: *“Para atravesar la Puerta a la Oscuridad que conduce al Tesseracto Ciego debemos llevar uno de sus oscuros talismanes, fragmentos de las estrellas muertas por las que pagó con la sangre de miles. Sin uno de ellos, vuestra búsqueda terminará en suicidio, y no encontraréis la salida de nuevo. El cambiante sendero se puede encontrar en uno de los libros grises. Sin él, en el camino solo espera una muerte segura, pero con él, hay al menos una oportunidad de salvar la vida”.*

Si los acólitos no comprenden que una facción rival dentro de la Estación Helada podría tener los elementos que a ellos les falten, el DJ puede agregar un comentario que diga que si no trajeron los elementos con ellos, otros con un objetivo similar a ellos mismo podrían poseerlos.

OTRA INFORMACIÓN

Nostromo sabe mucho sobre Erasmus Haarlock y puede revelar mucha información sobre sus intenciones y su legado si se le pregunta (consulta más abajo), pero no lo hace deliberadamente. Oculta la verdad definitiva de que para que Haarlock regrese necesita que alguien siga sus pasos y active el Tesseracto. Ninguna cantidad de preguntas podrá sonsacarle este último secreto.

Un resumen de lo que sabe acerca de los deseos de Haarlock y que está dispuesto a contar es el siguiente:

- Haarlock perdió a su esposa y a su hija en una batalla por la sucesión en su familia. Este acontecimiento lo enloqueció y se obsesionó con vengarse de su familia superviviente y con encontrar una forma de deshacer este terrible acontecimiento.

- Aunque era una locura y era imposible, este objetivo llevó a Haarlock a buscar todo tipo de conocimiento prohibido y aprendió, torturando a demonios para que revelasen sus secretos, que al pasar por el Tesseracto Ciego podía encontrar lo que deseaba. Haarlock encontró la entrada al Tesseracto Ciego, pero Nostromo no sabe por qué no ha regresado.
- La nave en órbita es *La Lanza del Destino*, la temible nave donde Nostromo hace siglos actuó como navegante de Haarlock. Una oscura fusión de tecnología imperial y xenos y conocimientos ocultos, Nostromo siente su presencia malévola sobre Mara, esperando el regreso de su amo.
- Hay otros que han llegado al complejo: algunos llegaron hace semanas impregnados de un hedor a sangre y demonios. Nostromo se escondió de ellos mientras buscaban y esperó mientras caían lentamente víctimas de la mayor oscuridad de Mara y se despedazaban entre sí con miedo y locura. Ahora solo queda un puñado disperso. Otros llegaron aproximadamente junto a los acólitos y la batalla en órbita, y desde entonces han estado jugando a “asesinatos en la oscuridad”, como él lo llama. No sabe con certeza cuántos o quiénes son, salvo que un grupo está liderado por un ser sin alma que no puede ver salvo como una temible sombra.
- Mara despierta; la batalla en órbita y la llegada de tantas almas brillantes y violentas la han sacado de su oscuro letargo. Los asesinos de mentes comienzan a reunirse en los límites de la visión, y cualquiera que se quede aquí rogará por su muerte antes del final.



EL TRÁNSFUGA (NIVEL INTERMEDIO/CORREDOR)

Mientras atraviesan una serie de salas de máquinas y pasillos de acceso, los acólitos escuchan claramente un grito de ayuda que proviene de un pasillo lateral. Si deciden investigar y avanzar por el pasillo, se topan con una zona parcialmente derrumbada que muestra signos de una explosión reciente. Atrapado con sus piernas bajo una viga de soporte caída hay un hombre cubierto de polvo de hormigón y manchado de sangre que lleva una armadura ligera de caparazón. Enterrado a su lado está la figura de otro hombre, que no se mueve.

El hombre atrapado es Kort Luther, un mercenario y recolector que ha contratado el Sindicato Imperecedero y por sus habilidades técnicas (su perfil se puede encontrar en la página 63), aunque no les debe ningún cariño ni lealtad más allá de la gran suma de Tronos que le ofrecieron. Cuando los acólitos se acercan, agita las manos y dice: *“No os deseo ningún mal, que el Trono me lleve; sé que es demasiado pedir en este agujero infernal, pero un poco de ayuda sería muy agradecida”*.

Luther solo tiene heridas superficiales, pero no puede mover la viga por sí mismo; sin embargo, con la ayuda de varias personas y haciendo palanca, es sencillo de hacer.

Luther afirma haber escapado del sindicato mientras los demás estaban distraídos entrando en una sala de energía, desde su punto de vista su contrato se había cancelado cuando quedó claro que Mara era una trampa mortal. También se dio cuenta de que las matanzas no harían que “ellos” se marcharan sin lo que buscaban, y que tanto a él como a los demás mercenarios los consideraban prescindibles. Luther terminó de decidirse cuando vio a uno de los “locos rojos” (uno de los emboscadores) atacar a la líder de los mercenarios, *“se hace llamar Lady Book,”* de lleno en la cara con un cuchillo sierra y, *“Ella ni siquiera parpadeó, solo le atravesó el pecho de un puñetazo y juro que le rompió la columna vertebral con la mano. Después, se llevó la mano en la cara y su herida simplemente se curó, pero juro que vi algo retorcerse bajo la herida antes de que se cerrara. Tal vez sea un mercenario sin escrúpulos, pero no soy un súbdito del caos ni un amante de los xenos, así que me largué en cuanto tuve la oportunidad.”*

Si se le ofrece o promete ayuda, Luther no duda en revelar todo lo que sabe y se ofrece a jurar lealtad a los acólitos, o pide ser liberado y le señalen el camino hacia la superficie. *“¡Mejor congelarme a cielo abierto contemplando las estrellas que morir aquí atrapado con los condenados!”*

Luther es un bribón despiadado, algo imprudente y totalmente egoísta. Sin embargo, es carismático y puede proporcionar información sobre el sindicato aquí presente (en la medida de lo que sabe); cuantos son y sus armas. También les cuenta que su líder (Lady Book o el maestro Nonesuch) lleva un “libro gris y desgastado” que no deja de mirar, y que los está haciendo buscar de manera metódica “una piedra negra brillante del tamaño de un puño de hombre” y “cualquier maquinaria extraña que parezca fuera de lugar.” También han encontrado locos medio muertos de hambre y *“cosas frías y muertas que caminan, como esa.”* Señala el cadáver a su lado. *“¡Esa maldita cosa me tenía atrapado y no caía sin importar cuántas veces le disparase! ¡Tuve que arrojar una granada y rezar!”*

La lealtad de Luther hacia los acólitos, si le permiten unirse a ellos, queda a criterio del DJ.



LOS NIVELES INTERMEDIOS

En los niveles intermedios de la estación helada es donde la verdadera naturaleza de Mara debería comenzar a hacerse evidente. Las habitaciones y los pasillos no parecen conectarse como deberían, los mapas fallan y las cosas parecen desvanecerse de la vista. Ni el frío ni los niveles de energía son consistentes aquí, y junto a una habitación cubierta de hielo puede haber otra que parece funcionar con soporte vital total sin motivo aparente, aunque muchas partes están corroídas, desmoronadas y arruinadas. Volver atrás e intentar deshacer tus pasos no siempre funciona aquí, y lo que era un pasaje abierto ahora podría estar bloqueado como si nunca hubiera existido. Quienes se detienen el tiempo suficiente en silencio comienzan a escuchar los ecos de gritos, palabras murmuradas y el zumbido monótono de insectos en la distancia. Una sensación abrumadora de malicia y miedo sombrío impregna todo.

EL DESCANSO DEL PEREGRINO (NIVEL INTERMEDIO/GENERADORES)

Este encuentro implica que los acólitos tropiecen con el lugar donde los Peregrinos de Hayte se han estado refugiando en una de las enormes cámaras de condensadores de generación de energía de la Estación Helada. Si los acólitos planean poner fin a la amenaza de los peregrinos en la Estación Helada, o recuperar cautivos o elementos del rompecabezas de Mara, esta cámara es donde podrían llevarlo a cabo.

El área que los sectarios eligieron como su base de operaciones es una gran cámara circular y abierta, que se extiende por cientos de metros hacia el vacío de las oscuras galerías inferiores y asciende otros cincuenta metros hasta un techo en forma de campana, recubierto de cobre. Suspendidos en el centro de este espacio vacío se encuentran tres enormes condensadores tubulares de energía, cada uno adornado con una amalgama de conectores de cables, disipadores de calor y palas de arco eléctrico. Dos de ellos están ennegrecidos y averiados, mientras que el último aún crepita suavemente con energía. El nivel central de esta cámara está atravesado por una serie de plataformas y pasarelas de malla metálica, que los peregrinos han hecho suyos.

Esta área habitada ha sido decorada y parcialmente barricada con desechos y materiales saqueados, y el suelo está cubierto de huesos rotos y roídos, donde los peregrinos restantes han estado devorando a los suyos para sobrevivir. Postes coronados con cráneos, antorchas y pieles desolladas estiradas entre marcos de alambre están colocados en varios puntos alrededor del perímetro del área, e inscritos con símbolos repugnantes en un intento parcialmente exitoso de mantener esta zona libre de depredadores de la disformidad.

Entre los repugnantes restos dejados por los Peregrinos, se pueden encontrar numerosos restos humanos, en su mayoría del gran contingente de sectarios que descendió a la base hace semanas, así como cualquier prisionero y equipo que hayan tomado desde entonces. Si los Peregrinos poseían alguno de los elementos, debería encontrarse aquí.

La amargada escoria

La cantidad de enemigos aquí depende de lo involucrados que hayan estado los Peregrinos en anteriores aventuras, y de cuántas bajas haya determinado el DJ que han sufrido 'fuera de cámara.' Los habitantes probables de la zona incluyen a Ghost "matamonjes" y al menos cuatro peregrinos supervivientes. Atado por cadenas con estacas entre una masa de cadáveres mutilados, se encuentra un Desgarrador Dybuk, que liberarán en situación de violencia. Si "matamonjes" y el Dybuk son asesinados, la amenaza de los Peregrinos está acabada; los pocos que quedan, sin su protección, pronto caen presa de los peligros de Mara. (Consulta la página 65 de la sección de PNJs y Antagonistas para más detalles sobre estos oponentes.)

LA GALERÍA COLGANTE

(NIVEL INTERMEDIO/EXCAVACIONES)

Este encuentro debe usarse si los agentes tiranistas encubiertos aún no han sido encontrados y siguen con vida.

Los acólitos entran en una gran cámara con un techo alto, del cual cuelgan cientos de trajes ambientales de alta resistencia, cada uno suspendido por un cable que pasa por poleas hasta los bloques fijados a las paredes. Hay dos entradas a la cámara; por la que han entrado los acólitos y otra en el lado opuesto.

Tras unos segundos en la cámara, cada acólito debe realizar una **tirada Muy difícil (-30) de Perspicacia**. Si tienen éxito, distinguen la silueta de una figura colgando entre los trajes ambientales y el destello de una espada. Este es "Mano Oscura," un asesino acólito del Inquisidor Herrod. Lo detecten o



no, él desciende sin hacer ruido y aterriza en una posición perfectamente equilibrada, con las espadas desenfundadas para bloquear su escapatoria. En ese momento, el Inquisidor Herrod y el resto de su séquito aparecen desde la otra entrada. Si los acólitos detectan a "Mano Oscura", pueden actuar según su orden de iniciativa; si no, han sido sorprendidos (consulta la página 187 del libro básico de **DARK HERESY**).

Herrod exige inmediatamente que los acólitos se entreguen a su autoridad como Inquisidor y entreguen cualquier cautivo, información y material relacionado con el Legado de Haarlock sin más demora. Si intimidar a los acólitos no funciona, Herrod cambia rápidamente de táctica para reconocer su independencia y negociar con la esperanza de sonsacarles algo más. Incluso les ofrece unir fuerzas para encontrar y destruir las claves del secreto de Haarlock, si confían en él. Si esta discusión no va bien, los acólitos no ceden o se produce violencia, ni Herrod ni su séquito tienen intención de matar a los acólitos. Incluso si son atacados, solo luchan para incapacitarlos y desarmarlos, a menos que se vean gravemente presionados y obligados a responder sin piedad.

LA MATANZA HELADA

(NIVEL INTERMEDIO/EXCAVACIONES)

Al entrar en una enorme cámara abovedada de ingeniería de más de cincuenta metros de diámetro, en parte caverna artificial y en parte natural, los acólitos son recibidos por la visión de maquinaria pesada, enorme y destrozada, cubierta por gruesas capas de hielo, con una tenue iluminación de emergencia situada en lo alto del techo abovedado. Al otro lado hay un amplio conjunto de plataformas de montacargas que descienden. El suelo está cubierto por una sólida capa de hielo oscuro y liso que, de hecho, es sangre congelada. Sobre y alrededor de la maquinaria yacen docenas de cadáveres con rudimentarios trajes de protección ambiental, con herramientas de minería y armas de fuego oxidadas esparcidas a su alrededor. Todos han sido víctimas de una violencia horrible y están congelados, con sus rasgos oscurecidos por gruesas capas de hielo sanguinolento. Muchos de los cuerpos han sido parcialmente devorados. Un examen minucioso, por parte de cualquier personaje con conocimientos militares, revela que aquí se libró y perdió algún tipo de desesperada última resistencia.

En poco tiempo, cualquier personaje con la habilidad deberá realizar una **tirada Ordinaria (+10) de Psiniscencia**. Si la supera, sentirá la disformidad agitándose a su alrededor y experimentará una sensación de hambre depredadora.

Si los acólitos cruzan la cámara, el aire se cubre rápidamente con un espeso vaho de frío extremo, impregnado con el hedor de sangre y ozono. Los cadáveres que llenan la sala crujen, rompen sus ataduras de hielo y comienzan a levantarse con un chirrido, con sus ojos congelados brillando con una luz azul fantasmal, como una estrella moribunda. Los cadáveres animados congelados son los muertos fríos (consulta la página 66) y hay tres de ellos, más el número de acólitos y jenizaros presentes. Atacan y persiguen al grupo de los acólitos sin cesar hasta que los maten a todos o sean destruidos. Si los acólitos se dispersan o logran evadir a los Muertos Fríos, recorrerán los pasillos de la estación de hielo buscando nueva vida que extinguir en su gélido abrazo.



LOS NIVELES PROFUNDOS

Cuando los acólitos desciendan a los niveles profundos ya no están totalmente en el universo real, se encuentran al borde del dominio de pesadilla de la disformidad. Un giro equivocado conduce a la pérdida del cuerpo y alma. Entrar en estos niveles sin un guía es prácticamente suicida, e incluso con uno, los peligros de las oscuras cámaras y en los niveles profundos serán mayores que cualquier cosa que los acólitos hayan enfrentado antes. La naturaleza física del lugar es de túneles rugosos y elevados, y grandes galerías de roca pura y rígida, similares a catedrales. Aquí y allá, las superficies rocosas están cubiertas por hielo formado de vapor de agua congelado y brillan con vetas de minerales y depósitos cristalinos. La maquinaria abandonada se alza como los restos fosilizados de bestias metálicas sobre pozos abismales tan grandes como para tragar un cutter artillado entero. En algunos lugares los cuerpos desecados y desgarrados cuelgan de andamios oxidados. La oscuridad es tangible, como fluida tinta, insondablemente profunda y presionando contra cualquier fuente de luz como si intentara tragarla.

Si los acólitos se libran de los Muertos Fríos, superar una tirada **Rutinaria (+20) de Competencia Tecnológica** será suficiente para restaurar la energía a los montacargas y descender a los niveles inferiores. De lo contrario, podrán descender por uno de los túneles empinados y ásperos creados por las perforadoras cuando las minas estaban en funcionamiento, pero estos suponen un camino arduo y peligroso.

EL AUGUR MECÁNICO (NIVEL PROFUNDO/MECANISMOS)

Al entrar en una vasta caverna de piedra, los acólitos pueden ver un complejo iluminado de barracas metálicas prefabricadas, colocadas sobre elevadores y bañadas por un tenue resplandor en un abismo de oscuridad. La caverna, de forma irregular, parece casi imposiblemente vasta para caber en el espacio bajo la Estación Helada y, aunque las paredes y el techo no se pueden ver, la sensación de un abismo sin fin los rodea, mientras un viento frío y sucio sopla a través de ella. Maquinaria antigua y corroída, así como vehículos de minería (inactivos desde hace mucho), se alzan sombríamente en la oscuridad de la caverna mientras el suelo de hielo arenoso cruje bajo los pies de los acólitos.

Si los acólitos están acompañados por Nostromo, él señala inmediatamente las barracas iluminadas y gesticula con entusiasmo gritando: “*¡Conozco ese lugar, conozco ese lugar!*” y se lanza a correr en la oscuridad hacia ellas.

Las propias barracas fueron un centro de análisis y control, y cualquier personaje con conocimientos sobre el Adeptus Mechanicus reconocerá de inmediato los signos y símbolos del edificio que lo señalan como el antiguo lugar de residencia de un técnico asignado a los trabajos de minería. Afuera, esferas incandescentes montadas sobre pilares oscilan lentamente con el viento frío, y desde el interior, las luces aún parpadean y se pueden escuchar débiles pulsos de estática.

En el interior se muestra una escena de desorden y caos; gran parte de los paneles de control y maquinaria parece haber sido reparada y modificada, ensamblada de formas extrañas, y se han añadido instrumentos y aparatos de manera desordenada que claramente no forman parte de la maquinaria original. La máquina recibe energía y funciona de manera intermitente, registrando datos en sus pantallas pictográficas, con las pictoplumas moviéndose en respuesta. Gran parte del espacio libre en las paredes y otras superficies ha sido cubierto con un alboroto de diagramas en pergamino de extraños mecanismos, diagramas ocultos, lecturas de datos y mapas estelares.

Entender algo de este desorden requiere aproximadamente una hora de estudio y una tirada **Difícil (-20) de Competencia Tecnológica**. Si el personaje también posee Saber Prohibido (Disformidad) o (Arcanotecnología) con +10 o mejor, o recibe ayuda de otro personaje que la tenga, la dificultad de la tirada disminuye a Moderada (+0). La información obtenida se puede encontrar en la Tabla 2-1: El augur mecánico; cualquier resultado con éxito obtiene además la información para menores niveles de éxito.

Esta área también es útil, si el DJ lo desea, para añadir pistas adicionales que los acólitos puedan haber pasado por alto previamente o para reforzar la información que ya tengan con más hallazgos. Además, en los armarios de las barracas se puede encontrar equipo útil como equipo de escalada, arneses de seguridad, combiherramientas, oleo sagrado, agua destilada y botiquines, según considere el DJ.

Vigilando a los vigilantes

Si los acólitos permanecen más de una hora en este lugar, el mecanismo registra un aumento de energía en su proximidades. Poco después, todos los picto-visores en la barraca parpadean y muestran una imagen borrosa y estática de un rostro. Es el rostro de Calium Samiel, el acólito muerto durante la huida del *Palabra de Sigilita*. Parece aterrorizado y mueve los labios en gritos frenéticos y advertencias, pero no se oye ningún sonido. De repente, una mano envuelta de negro atrapa su rostro y lo arrastra de nuevo a las sombras. La pantalla se oscurece y un par de ojos blancos llameantes aparecen en ella, llenando la habitación con una presencia abrumadora de terror. Todos los que vean los ojos deberán superar una tirada **Complicada (-10) de Voluntad** o caerá de rodillas. Un instante después, las pantallas vuelven a la normalidad.

LOS GIMOTEANTES (NIVEL PROFUNDO/GALERÍAS OSCURAS)

Los acólitos comienzan a oír el sonido de llantos que resuenan por los pasajes, y el sonido es más intenso no importa hacia dónde se avancen. Eventualmente entran en una cámara cavernosa, tallada de la roca. Sus paredes brillan con vetas metálicas y cristalinas, así como con lo que parecen ser antiguas zonas de piedra trabajada. Su suelo está cubierto con fragmentos de roca. El llanto proviene del extremo más alejado de la sala, donde una figura está encorvada contra la pared. La figura está envuelta en harapos y pieles cubiertas de escarcha, y el cabello sucio y lacio cae sobre sus hombros. El llanto se transforma en sollozos y murmullos angustiosos, entre los cuales se pueden distinguir las frases: “la celda se ha abierto, recorre el camino

TABLA 2-1: EL AUGUR MECÁNICO

Niveles de éxito	Resultado
1	La maquinaria parece registrar actividad de la disformidad en la zona, y muestra una serie de 'picos' que aumentan de manera constante durante las últimas horas, con varios alcanzando los límites de su escala. La capacidad y sofisticación del dispositivo parecen estar muy por delante de la tecnología Imperial.
2-3	Los controles direccionales, en lo que parecen ser cuatro dimensiones, muestran áreas individuales de intensa actividad de la disformidad por todas partes, así como varias áreas en calma, y un "vacío" en espiral sin ninguna actividad en absoluto. Estas áreas no están lejos en términos espaciales, pero parecen muy difíciles de definir exactamente dónde se encuentran. (DJ: Nota, esta zona "vacía" es la sombra de la Puerta a la Oscuridad, la entrada al Tesseracto Ciego. Si los personajes están siguiendo algún patrón ellos mismos, tienen una repentina intuición sobre su ubicación y cómo llegar allí, y si se menciona a Nostromo, él puede hacer lo mismo.)
4	Algunos de los flujos de datos y parámetros de escaneo han sido configurados para analizar ciertas coordenadas a larga distancia en sistemas estelares más allá de Mara. Puede obtenerse más información con una tirada Ordinaria (+10) de Navegación (Estelar) o una tirada Difícil (-20) de Inteligencia , que identifica tentativamente localizaciones como Solomon, Crepúsculo, Quaddis y otras, algunas de las cuales parecen encontrarse en el Halo de Estrellas, más allá del sector Calixis (en la Expansión Koronus).
5+	Una repentina revelación sobre la máquina revela que no posee ningún medio discernible para obtener la información que muestra, ni fuente de energía alguna, y que de hecho es una maraña de piezas conectadas sin ninguna lógica para funcionar o siquiera existir. Una visión irrumpe de golpe en la mente del acólito: una figura oscura, esbelta y de presencia aterradora forjando engranajes y ruedas dentadas, sumergiéndolos en la sangre de xenos aún vivos, y ensamblándolos en patrones intrincados y dementes mientras demonios enjaulados gritan de indignación. El PJ debe superar una tirada de Miedo (2) por la conmoción de la disformidad. Si logra mantenerse lúcido, el acólito obtiene toda la información previa indicada en esta tabla y tiene la certeza absoluta de que este artefacto fue construido y modificado por el propio Erasmus Haarlock para trazar su ruta a través de este lugar.

de nuevo... en círculos y círculos... los mensajeros del viajero se acercan." Cuando los acólitos se acercan, la figura de repente se gira mostrando que no tiene rostro, solo un cráneo vacío y hundido con un hueco rojizo y goteante.

Un grito antinatural llena la sala, y desde su mandíbula abierta la criatura vomita una masa de espeso vapor negro que se separa y se arremolina en figuras oscuras que recuerdan sombras distorsionadas de sangre negra y coagulada. La figura harapienta es un Mortificante (consulta la página 354 del libro básico de **DARK HERESY**) y las figuras sombrías son un trío de sombras astilladas (consulta la página 66) y un Espectro Astral (consulta la página 351 del libro básico de **DARK HERESY**). Las Sombras Astilladas atacan físicamente, mientras que el Mortificante y el Espectro Astral desatan poderes psíquicos contra los acólitos y gritan con voces guturales: "¡Él no debe regresar!"

Tras un asalto de combate, el Espectro Astral intenta poseer a uno de los miembros del grupo de los acólitos (consulta las reglas de Posesión en la página 332 del reglamento de **DARK HERESY**, sin olvidar que el -10 a las tiradas de Voluntad provocado por la Presencia Demoníaca de la entidad se aplica también a la prueba para resistir la posesión).

LOS MOTORES ATEMPORALES (NIVEL PROFUNDO/GENERADORES)

Al adentrarse en una galería de techos altos, marcada por decenas de grandes turbinas giratorias del tamaño de módulos habitacionales, el aire se vuelve notablemente más cálido, apesta a ozono y está iluminado por una tenue y espectral luz ámbar. A medida que avanzan por esta zona, el zumbido discordante de las turbinas debería volverse cada vez más molesto y perturbador, y cualquier PNJ que acompañe a los acólitos y haya sufrido previamente miedo o locura debería mostrarse cada vez más alterado y agitado.

A mitad de camino, la luz ámbar se espesa y la vista y el sonido se distorsionan de forma horrenda, como si los acólitos hubieran sido arrojados a una nauseabunda sala de espejos. Cada personaje debe superar una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** para mantenerse en pie mientras tiene lugar este efecto.

Selecciona un PNJ prescindible con los que acompañe a los acólitos y haz que de repente griten y envejezcan hasta morir en segundos, sus cuerpos se descomponen en polvo mientras sus gritos resuenan en el aire mucho después de que sus restos se hayan convertido en nada.

La única forma de escapar de esta distorsión es arrastrarse o tambalearse hasta el otro lado de la sala. Esto requiere superar una tirada **Moderada (+0) de Fuerza o Voluntad** durante varios turnos, siendo necesarios cuatro niveles de éxito en total (a lo largo de varios turnos). Cada turno que un acólito permanezca en el área de distorsión sufrirá 1 punto de Locura. Cualquier persona que se vuelva totalmente loca debido a esto se convertirá en polvo.

Nostromo, si está con los acólitos, no se ve afectado, pero grita y se queja ruidosamente durante todo el proceso aunque ayuda a llevar a salvo a los más afectados. Depende del DJ determinar cómo afecta esta área a cualquier otro compañero PNJ de los acólitos, pero la mayoría debería poder cruzarla con seguridad.

Cuando salgan del área de distorsión temporal, tira 1d5 por cualquier acólito que ya estuviera físicamente herido. Con un resultado de '1', sus heridas se reabren, causando la pérdida de 1 herida adicional. Con un '5', se han curado como si hubiera pasado el tiempo, restaurándolos a toda su salud (este efecto también puede curar cualquier heridas 'antiguas' o preexistentes, a discreción del DJ).

LA PUERTA A LA OSCURIDAD (ÚLTIMO ENCUENTRO/ÚNICO)

Una vez que los acólitos hayan reunido los tres elementos: el Talismán, la Guía y el Patrón, y los hayan unido, ahora pueden recorrer el camino hacia la Puerta a la Oscuridad.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“¡Sí, aquí, aquí está el camino, aquí! Trece veces trece, como marca el reloj,” grita Nostromo con entusiasmo.

Tomando el libro gris, Nostromo quita la cinta que cubría su frente para revelar el oscuro orbe de su ojo disforme, y observa las líneas de aparentemente ininteligibles garabatos escritos en las páginas del libro, con su dedo recorriendo los pasajes y sus labios murmurando rápidamente.

Luego, sin apartar la mirada del libro, comienza a caminar rápidamente. Siguiéndolo, atravesáis puertas y corredores, a veces entrando en una habitación solo para retroceder a un camino totalmente diferente al que había antes. A veces, os detenéis en un lugar mientras Nostromo cuenta y murmura extrañas frases antes de continuar guiándoos con sus extrañas instrucciones para navegar por la desmadejada realidad de la Estación Helada.

Finalmente, atravesáis de un arco circular y os encontras en una pasarela de metal que se extiende hasta un callejón sin salida sobre un amplio pozo que asciende fuera de la vista y se sumerge en una oscuridad insondable. Nostromo da un sobresalto como si despertara de repente de un sueño y señala el abismo bajo tus pies, determinado a mirar en cualquier dirección salvo hacia la profunda oscuridad.

“Ahí está vuestra última puerta. No puedo, ni quiero, ir a ese lugar; mi amo se aseguró de ello, para que no escape de mi destino.” Sin decir nada más, se aleja tambaleándose hacia el arco circular que conduce al resto del laberinto. Se gira y lanza el libro de piel gris sobre la pasarela, a vuestros pies.

“La llave gira. Nos veremos,” dice, y eleva sus dedos formando un círculo hacia su ojo de la disformidad, ahora cubierto, desvaneciéndose de la vista como si lo tragase la oscuridad.

La única forma de atravesar la Puerta a la Oscuridad y alcanzar el Tesseracto Ciego es saltar desde la pasarela al abismo; un salto de fe. Una vez que hayan cruzado, esta parte de **Estrellas Muertas** concluye y la aventura continúa con la Parte III: El Tesseracto Ciego.

¿Quién llegó primero al Tesseracto Ciego?

En función de si los acólitos o sus rivales llegaron primero a la Puerta a la Oscuridad (consulta Ganar la carrera en la página 30 de este capítulo), el DJ debería variar las circunstancias en las que los acólitos alcanzan dicha puerta. La descripción anterior asume que los acólitos han llegado primero con una ventaja clara. Sin embargo, si sus enemigos les pisan los talones, estos podrían entrar en el pozo tras ellos incluso mientras están examinándolo, y los acólitos tendrían que saltar a la oscuridad mientras combaten. Alternativamente, si sus rivales llegaron a la Puerta a la Oscuridad antes que ellos, podrían haber dejado una retaguardia que los acólitos deberán derrotar antes de poder cruzar hacia el Tesseracto Ciego.

EL DESAFORTUNADO DESTINO DE LA ASTRÓPATA SILINUS

La astropata Silinus no reacciona bien a estar en Mara. Desde el momento en que pone un pie en el planeta, Silinus parece enferma; su espalda, normalmente recta, se encorva, y de sus cuencas vacías brotan lágrimas de sangre. En la Estación Helada y el complejo minero está completamente aterrada y no deja de hablar sobre “el zumbido” y “las voces.”

Tras un encuentro violento a elección del DJ se encuentra en una esquina, acurrucada y llorando sangre. Si le preguntan, responde: “Un momento de debilidad, intenté manifestar mis poderes y este lugar... este lugar maldito por el Emperador me lo negó...”

Sin que lo sepan, ha sido atacada por un Psiconeuein de la cepa Mara que ha depositado sus huevos en su interior y se encuentra en la última etapa de la infección, como se describe en la página 353 del Libro Básico de **DARK HERESY**. Aunque parece recuperar la compostura, habla poco y sigue a los acólitos con desgana. A partir de entonces no muestra miedo, aunque a menudo sufre lapsos de memoria a corto plazo.

Desde el momento de su infección, es una bomba de relojería andante. Su muerte o el uso imprudente de sus poderes psíquicos deberían ser aprovechados por el DJ para desatar la cepa Mara Psiconeuein sobre los acólitos (después de todo, están en Mara). Cuando esto finalmente ocurra, se pone de pie tambaleante y ríe descontroladamente antes de llevarse los dedos a las cuencas vacías de sus ojos y arrancarse la parte superior del cráneo con un crujido húmedo y astillado. Dentro del sangriento desastre, los Psiconeuein observan fijamente.





EL TESERACTO CIEGO

ENTRAR AL TESERACTO

•

LA CÁMARA DE LA
MÁQUINA

•

UNA PUERTA SE CIERRA Y
OTRA SE ABRE...

•

CREANDO ENCUENTROS
ADICIONALES

•

LAS SOMBRAS DE LA
HISTORIA

•

ECOS DEL FUTURO

•

ENCUENTROS EN EL
TESERACTO CIEGO

CAPÍTULO III: EL TESERACTO CIEGO

“Solo gracias a la limitada visión de la humanidad, a la belleza de nuestra ignorancia y a la pureza de nuestra fe, perduramos.”

—Goge Vandire, Sermones Vol. CXVI

Este penúltimo capítulo de **ESTRELLAS MUERTAS** representa la prueba final para los acólitos y muestra las posibles consecuencias de sus acciones y del papel que han desempeñado en el Legado de Haarlock. En el Taseracto Ciego se enfrentan a la máquina de Haarlock, un artefacto ante el que los que hayan encontrado anteriormente son meros prototipos en comparación. El dispositivo encarna una de las muchas víctimas de Haarlock: la Hija del Hierro, atada a su voluntad y capaz de responder muchas de sus preguntas y de ofrecerles un medio para alcanzar su objetivo. Para superar este último obstáculo, los acólitos deberán enfrentar una prueba final de fuego: un recorrido siguiendo los pasos de Haarlock a través de reflejos distorsionados del pasado y futuros aterradores que tal vez nunca lleguen a ser. Al final, si sobreviven, llegarán al punto de partida original

de Haarlock (y pronto también el destino de su regreso), donde deberán tomar una decisión definitiva: permitir el regreso de Haarlock, o frustrarlo y dejarlo exiliado más allá del velo.

ENTRAR AL TESERACTO

Los acólitos entran en el Taseracto Ciego tras adentrarse en el al abismo de la Puerta a la Oscuridad. En este punto, lee o parafrasea lo siguiente:

“La oscuridad y el silencio os engullen; no sentís que estéis cayendo, y es imposible discernir el paso del tiempo, podrían haber pasado segundos o años desde la última vez que visteis la luz, escuchasteis un sonido o tocasteis algo sólido.

Lentamente, una imagen se define ante vuestros ojos, como si observaseis a través de un vidrio oscurecido y empañado que se va aclarando poco a poco: una amplia cámara de piedra verdosa, cuyas paredes se alzan hacia un cielo oscuro en el que podéis ver estrellas brillantes, vibrantes nebulosas y corrientes de polvo estelar resplandeciente. En el centro de la sala descansa una gran máquina con un orbe principal, hecha de metal enmarañado, múltiples medidores, una demente cantidad de conductos curvos con cadenas dentadas, incontables engranajes, ruedas y un deslumbrante conjunto de lentes de cristal.

Finalmente, la imagen de la cámara os rodea. Podéis escuchar el crepitar y chisporroteo de la energía, y el aire está cargado con el olor a ozono.”



Lo que ocurra después de que los acólitos entren en la cámara depende de si han llegado antes, después o al mismo tiempo que alguna de las otras facciones que persiguen el Legado (si es que alguna sigue con vida).

CAZADOR O PRESA

Todas las facciones desean adelantar a sus rivales para llegar al que creen que es el lugar final de reposo del Legado de Haarlock. Dependiendo de si los acólitos llegan antes, después o al mismo tiempo que las otras facciones, se determinará quién está persiguiendo a quién a través de las muchas puertas del Tesseracto Ciego. Debería quedar claro si los acólitos han llegado al Tesseracto Ciego antes que sus rivales o no (consultar Ganar la Carrera en la página 30).

Si los acólitos van en cabeza en este momento, la cámara está desocupada y tienen tiempo para examinar sus características a fondo antes de pasar por una puerta hacia las múltiples posibilidades del Tesseracto Ciego. Sus rivales solo comienzan a alcanzarlos algún tiempo después de que ya estén en camino hacia el objetivo final.

Si los acólitos llegan con sus rivales pisándoles los talones, tienen poco tiempo para explorar la cámara y deben luchar mientras abren una puerta. En estas circunstancias, sus rivales amenazan constantemente con adelantarlos. Si los acólitos están justo tras sus rivales, entonces la situación es la misma, pero con las posiciones invertidas, y tal vez la máquina ya esté activa.

Si los acólitos van muy por detrás de sus rivales, encuentran la cámara ocupada por una retaguardia de fuerzas dejadas allí para impedir que los sigan a través de una de las puertas. También tendrán que esforzarse al máximo para alcanzar a los rivales, que ya les llevan ventaja.

LA CÁMARA DE LA MÁQUINA

Es un espacio con trece paredes, de unos veinte metros de diámetro. Las paredes de piedra verdosa; cada una incluye un alto arco curvo de piedra maciza, sin aberturas, rodeado por multitud de imágenes talladas, humanas e inhumanas, con una infinidad de expresiones: gritando, sonriendo, sin rostro, burlonas, llorando, riendo y gruñendo.

En el centro se alza una enorme máquina con un orbe central, de una complejidad demencial: una amalgama lunática con mecanismos de acero y plata, contrapesos de piedra y lentes de cristal. Montada sobre un pedestal a los pies de la máquina hay una estatua de hierro gris que representa el torso, los brazos y la cabeza de una joven, surcada de marcas de óxido como heridas sangrantes. Ambas manos de la estatua están extendidas: una permanece abierta, como esperando recibir algo; la otra sostiene un cáliz vacío, dorado, grabado con el símbolo de una araña. El rostro está cubierto por un velo, con tanto detalle que los pliegues tallados que ocultan su cara casi parecen agitarse al viento.

Los personajes que hayan participado en La Casa del Polvo y la Ceniza o **DESTINOS INCIERTOS** reconocen las similitudes de esta construcción con el Reloj de Acero del Coto de Gabriel y con la Viuda Dorada de Solomon.

Los altos muros de la cámara se curvan hacia arriba y se abren a un frío cielo nocturno. Cualquier personaje con la Navegación (Estelar) o Saber Académico (Astromancia) puede realizar una tirada **Ordinaria (+10)** para concluir que la ubicación actual de los acólitos no se encuentra en el sector Calixis.

SIN ENTRADA, SIN SALIDA

Los acólitos se encuentran ahora dentro del Tesseracto Ciego, fuera del tiempo y el espacio normales. Aparte de la máquina, no hay otra forma de entrar ni salir. El cielo sobre ellos es inalcanzable y, salvo por obra de poderosas artes oscuras o antiguas ciencias malignas, ninguna de las cuales está al alcance de los acólitos, el funcionamiento de la máquina es la única vía de escape, tal y como Haarlock ha planeado.

LA HIJA DEL HIERRO

Para activar a la Hija del Hierro, la entidad vinculada a la estatua, debe realizarse primero una de dos acciones. O bien se debe colocar un Talismán (como la Piedra angular) en la mano vacía de la estatua, o bien verter una cantidad del linaje Haarlock en el cáliz. Si se hace esto, la máquina se eleva y se expande, con luces siniestras recorriendo su superficie, rotando y reconfigurándose de forma continua, pareciendo expandirse constantemente sin llegar a tocar las paredes que confinan la cámara. La estatua cobra vida, irradiando un aura de frío intenso; el velo metálico se vuelve de repente fluido y los labios se mueven suavemente mientras habla.

Lee o parafrasea lo siguiente:

“La estatua se eleva mientras la máquina gira sobre su cabeza, y una energía crepitante recorre su superficie.

«Bienvenidos.» Dice la estatua, «Soy la hija del hierro, ligada aquí por la ira de mi amo para mirar con ojos ciegos aquello que fue y aquello que será.»

«Habéis girado la llave y abierto la puerta, y él está regresando. Habéis buscado lo que él buscaba, siguiendo sus pasos y sus planes, fuerais conscientes o no. Preguntad y seréis respondidos, perseguid el futuro o esperad a vuestra perdición, la decisión es vuestra. Ha comenzado.»

Un pulso como un relámpago lejano emana de la máquina y los nichos de piedra vacíos parpadean como espejos. Aunque doce desaparecen, uno de los espejos permanece, su superficie reflejando de un metálico brillante, solo para desvanecerse y ser reemplazada por otra imagen brillante, mientras un gran sonido de repiqueteo mecánico comienza a emanar de la máquina.

La máquina no puede ser dañada ni averiada, ya que existe parcialmente fuera de fase con la realidad. No hay ninguna fuerza que los acólitos ni otros involucrados puedan emplear para destruirla antes de que complete su función.

Si los acólitos eligen interrogar a la Hija del Hierro, ella responde fríamente con la verdad, pero no ofrece nada por sí misma; los acólitos deben preguntar correctamente. Esta entidad conoce toda la información sobre el Legado presentada en la introducción de esta aventura, incluidos los últimos secretos de Haarlock y conocimientos sobre el Tesseracto Ciego (consulta las páginas 6–8).

Además, estas son otras posibles preguntas y respuestas, que el DJ podría parafrasear según considere:

P: ¿Qué eres?

R: *"Soy la muerta. Una vez fui Epifanía Belasco, hijastra de Morgan Haarlock, huérfana y asesinada, un alma maldita entre muchas esclavizadas a la voluntad de Erasmus Haarlock. Ahora soy la voz muda del metal, los ojos ciegos de la esfera del reloj."*

P: ¿Qué es este lugar?

R: *"Este es el Tesseracto Ciego, un lugar donde confluyen el pasado y el futuro, donde causa y causalidad se desgarran mutuamente, una herida en el tejido de la realidad y en la carne de la urdimbre."*

P: ¿Qué es esta máquina? ¿Qué hace?

R: *"Es la gran máquina de Haarlock, su triunfo y su locura. Este es su legado. Con ella desafió a los dioses y buscó dominar el tiempo mismo, solo para ser traicionado por la propia existencia. Por ella fue victorioso, y por ella fue derrotado; por sus portales pasó, y por ellos habrá de regresar."*

P: ¿Qué son estos extraños portales y qué se oculta tras ellos?

R: *"Son puertas hacia futuros no nacidos, hacia historias ahogadas y caminos sin recorrer. Atravesarlas significa convertirse en una sombra entre sombras; es seguir su estela."*

P: ¿Adonde ha ido Haarlock? ¿Que hacía Haarlock aquí?

R: *"Él recorrió el pasado para cambiar lo que fue, pero solo encontró fantasmas y reflejos retorcidos. Caminó hacia el futuro y vio los hilos del destino oscuros y silenciosos, y desde allí pasó más allá del alcance de mis ojos ciegos, hacia la estrella muerta."*



FANTASMAS RECORRIENDO LOS CORREDORES DEL TIEMPO

Una vez atraviesan las puertas de espejo, los personajes experimentan realidades tanto familiares como sorprendentemente extrañas, y aunque lo que viven es totalmente real (pueden ser heridos o morir, salvo por los ecos de la historia real con los que no pueden interactuar), se encuentran fuera del tiempo, y de una forma peligrosamente inestable. Su apariencia es extrañamente apagada y desvaída incluso ante sus propios ojos, proyectan solo un reflejo difuso y apenas dejan una imagen borrosa en cualquier dispositivo o escáner que registre su presencia. No sienten hambre ni fatiga, y el calor o frío extremos no les afecta. Si por cualquier motivo un acólito llega a perderse por completo o queda aislado de los demás, está condenado, y con el tiempo se desvanece, convirtiéndose en otra alma perdida más, gritando en la disformidad.

P: ¿Haarlock va a regresar?

R: *"Tal fue su voluntad. Su legado fue atraer a otros para que siguieran su camino, para que pisaran donde él pisó, para que mataran y reclamaran dominio, para que giraran la llave y dieran cuerda al reloj, para que abrieran el camino de vuelta. Así lo habéis hecho, y así será."*

P: ¿Qué ocurrirá ahora?

R: *"Los engranajes giran, las puertas se abren, el destino está fijado; pronto la estrella muerta se alzará sobre el último lugar donde existió, y a la luz del eclipse negro caminará de nuevo con carne terrenal."*



P: ¿Cómo podemos detenerlo?

R: *"El futuro no está escrito, ni siquiera por él. Id donde solo él se atrevió a ir, aprended lo que solo él se atrevió a conocer. No os detengáis, pues detenerse es perderse. Caminad por su senda de portales de espejo y, al final del camino, rompéd el patrón y cerrad la puerta."*

Los acólitos son libres de conversar con la Hija del Hierro tanto como deseen pero, literalmente, el reloj sigue avanzando en su cuenta atrás. Sus opciones son simples: esperar a una muerte segura o dar un paso al frente y más allá.

LOS PORTALES DE ESPEJO

Examinar las superficies reflejadas en los nichos revelan cada uno una escena, como la imagen de una pictopantalla, ondulante bajo la luz. Más allá de cada puerta, la escena es distinta y cambia con un parpadeo. Mediante tiradas adecuadas de habilidades o características, los acólitos más perceptivos pueden intuir que contienen imágenes del pasado y del futuro, paisajes desconocidos y lugares extraños y aterradores. Cuando los jugadores las atraviesan, descubren uno de los encuentros detallados más abajo o uno ideado por el DJ, más tarde otro y otro más hasta el final de su viaje en Crepúsculo.

UNA PUERTA SE CIERRA Y OTRA SE ABRE...

Una vez que los acólitos han atravesado un portal de espejo, pasan por una serie de encuentros que representan el camino de Erasmus Haarlock en su búsqueda para alterar el tiempo y los efectos del propio legado de Haarlock. El orden de estos encuentros no está fijado y puede ocurrir en cualquier orden que el DJ desee. También puede haber tantos o tan pocos como el DJ considere apropiado, aunque se recomiendan como mínimo los tres que se presentan en esta sección.

Después de entrar en un encuentro, el portal de espejo se cierra tras ellos. A continuación, experimentan varios eventos, y deciden y actúan en consecuencia para luego avanzar al siguiente encuentro, lo que se señala cuando se abre otro portal de espejo en algún lugar cercano.

Cada encuentro puede verse como un rompecabezas que los acólitos deben resolver con rapidez. Algunos requieren obtener una respuesta específica de un PNJ; otros pueden resolverse mediante las armas o sobreviviendo el tiempo suficiente para llegar al otro lado. En cualquier caso, si terminan con éxito, se abre otro portal de espejo frente a ellos.

Si otras facciones han llegado al Taseracto Ciego, también están atravesando una serie similar de desafíos. Dependiendo de si están por delante o siguiendo a los acólitos, y de cuán rápido se desplacen de portal en portal dentro del Taseracto Ciego, se determinará si alcanzan o son alcanzados por sus enemigos. Por supuesto, la extraña naturaleza de los caminos dentro del Taseracto Ciego significa que sus rivales podrían estar viajando en dirección opuesta.

Una vez que el DJ determine que los acólitos han descubierto todo lo que necesitan, y que los caminos del pasado y del futuro han sido recorridos, una última puerta de espejo les ofrece el paso hacia su último destino, llevándolos a Crepúsculo durante el ascenso de la Estrella Tirana, en el Capítulo IV: El Último Eclipse.

La sombra del viajero

Un hilo conductor que el DJ puede usar entre estos encuentros en diferentes espacios y tiempos es una figura sombría, apenas visible, delgada y cubierta por ropas oscuras, avanzando a lo lejos por delante suyo, guiándolos; la sombra de Haarlock. Mientras los acólitos sigan los pasos de esta sombra, aunque nunca puedan alcanzar a la figura (tan solo es una imagen residual en el tiempo), no se equivocarán demasiado.

CREANDO ENCUENTROS ADICIONALES

El DJ debería preparar encuentros adicionales para que experimenten los acólitos dentro del Taseracto Ciego. Aunque se han presentado varios eventos aquí para mostrar las posibilidades que ofrece esta parte de **ESTRELLAS MUERTAS**, y para incluir eventos importantes para la conclusión de la campaña del Legado de Haarlock, estos no son en absoluto exhaustivos ni exclusivos. Dada la naturaleza del Taseracto Ciego, casi cualquier cosa puede ocurrir, y cualquier camino puede ser explorado. Si el DJ desea incluir algo para lo que no tendría otra oportunidad, este es el momento de hacerlo. Pueden revelarse secretos y establecerse nuevos misterios e hilos argumentales para su uso posterior.

Al crear un encuentro para incluir en el Taseracto Ciego, hay algunas cosas que merece la pena tener en cuenta:

- Cada encuentro está relacionado con Haarlock: Fue Erasmus Haarlock quien construyó la máquina y con sus deseos impuso su voluntad sobre ella. Todo lo que ocurre en los portales de espejo es un eco de lo que él buscó o lo que llegó a ser, incluyendo las vidas de aquellos con quienes se cruzó o se vieron involucrados en su Legado y su trama para regresar, incluidos a los acólitos.
- Cada uno debe incluir una solución o una revelación: El encuentro debe tener un modo de que los acólitos avancen al siguiente encuentro; requerir un esfuerzo por su parte; y proporcionar algo que pueda resolverse rápida o lentamente dependiendo de las acciones de los acólitos. Para algunos encuentros, basta con que sean testigos de un evento significativo o simplemente sobrevivir.
- Los diferentes encuentros deben requerir distintas cualidades para ser resueltos: Los encuentros deben implicar diversas interacciones, desde el combate, hasta intrigas personal, de modo que todos los acólitos tengan la oportunidad de destacar.

Aunque los posibles encuentros dentro del Taseracto Ciego puede extenderse a casi cualquier cosa, el DJ puede encontrar útil considerar las posibilidades que ofrecen el pasado, el presente y el futuro.

LAS SOMBRAS DE LA HISTORIA

El Tesseracto Ciego puede mostrar las sombras de lo que ha sido: imágenes parpadeantes y experiencias de todo el sector y más allá, todas atrapadas en el vórtice de las maquinaciones y deseos de Erasmus Haarlock, todos los pasos en su camino hacia el presente. De todos los lugares adonde el Tesseracto puede llevarles, solo en este camino son impotentes y meros testigos invisibles de lo que fue. Aquí presenciarán el origen de la furia indomable de Haarlock: que, incluso después de todo lo que sacrificó y logró, y el precio que pagó, no pudo cambiar el pasado.

El 'eco' más fuerte que los acólitos pueden encontrar es el momento clave en la vida de Haarlock; la muerte de su esposa e hija (consulta Efecto dominó en la página 49).

Si el DJ lo desea, los acólitos también podrían encontrarse como testigos de primera mano de eventos trascendentales del pasado, como una batalla climática, el origen de la cruzada de Angevin desde Sinophia o la fundación de uno de sus grandes dominios en siglos pasados; todas cosas en las que el linaje Haarlock jugó un papel. Incluso podrían encontrarse al tanto de momentos de la historia secreta de sus facciones rivales.



LAS HUELLAS DE HAARLOCK

El objetivo de que los acólitos experimenten diferentes futuros posibles es mostrarles lo que podría suceder si Haarlock regresa o si no regresa. Es vital que este tema se inserte en los encuentros y que quede claro para los jugadores. Las consecuencias del regreso de Haarlock deben ser ambiguas en lugar de obvias. Podría ser que el regreso de Haarlock tenga terribles consecuencias, pero podría ser que las consecuencias de que no regrese sean peores. Si Haarlock regresa, por ejemplo, podría liberar terribles armas, cuyos secretos ha acumulado para un momento como este—mundos morirán y miles de millones arderán. Si no regresa, la Inquisición, sin una amenaza abrumadora que los unifique podría, en su división interna, sumergir al sector Calixis en la anarquía y ser consumido por una guerra apocalíptica. Al mostrarles a los acólitos estas consecuencias ambiguas del regreso de Haarlock (o de su ausencia), se ven obligados a tomar la decisión de si dejarlo regresar o detenerlo con un conocimiento previo de las posibles consecuencias de su decisión.

Más adelante se ilustran dos de esos posibles futuros: uno donde la capital del sector, Escintila, yace en ruinas desoladas, y otro donde incluso las estrellas están siendo devoradas. Cuál de estos es el resultado del éxito o fracaso de los acólitos no es algo que se identifique fácilmente (consulta La Ciudad Devastada en la página 50 y Teatro de Sombras en la página 51).

REFLEJOS RETORCIDOS

No es solo la historia verdadera lo que los acólitos pueden encontrar en el tesseracto, sino fragmentos retorcidos y peligrosos de lo que podría haber sido; distorsiones de la realidad a medio formar que están entre las cosas más peligrosas e inquietantes que pueden encontrar.

A medida que los acólitos atraviesan el Tesseracto Ciego, pueden encontrarse en circunstancias que ya han experimentado, salvo que ahora, en el Tesseracto, las cosas siguen una línea de posibilidad diferente y son diferentes de cómo fueron, a menudo de formas retorcidas y terroríficas. En esencia, estos encuentros puede crearse tomando un evento memorable de la campaña anterior, o alguna pelea o hazaña de la que los PJs escaparon por los pelos, y hacer que lo revivan de nuevo con un giro macabro y horroroso, con el mundo que los rodea aparentemente a medio construir o desdibujado, y rostros familiares que de repente se ven distorsionados y repulsivos. De todos los caminos que podrían seguir, estos son los más claramente 'equivocados' y deberían ser los más breves en términos de tiempo y espacio, simples astillas de posibles realidades en lugar de versiones completas del pasado o el futuro.

Por ejemplo, los acólitos podrían encontrarse una vez más en el Pozo de la masacre de las Jaulas Rojas (consulta las páginas 16–20 de **DESTINOS INCIERTOS** para más detalles), salvo por que esta vez se está llenando lentamente de sangre y Máscara de Garza se ríe de ellos desde el borde del pozo. Podrían encontrarse una vez más frente al Demonio del Espejo (consulta la página 23 de **CIUDADES CONDENADAS**), pero esta vez están atrapados dentro del espejo con criaturas espectrales mientras el demonio los observa desde fuera, o enfrentándose a versiones distorsionadas y retorcidas de sí

mismos saliendo de los restos de la nave en la superficie de Mara. Estos 'doppelgangers' no deberían ser tan fuertes ni tan rápidos como los auténticos (reduce sus Heridas y sus bonificaciones de Fuerza y Agilidad aproximadamente un tercio.) Sin embargo, todavía son peligrosos, con los mundos a su alrededor deshaciéndose lentamente cuando mueren, revelando una salida.

ECOS DEL FUTURO

Al atravesar el Tesseracto Ciego, los acólitos experimentan el futuro tal y como podría ser. Estas visiones no son profecías, ni tienen garantía de cumplirse. Son posibilidades, caminos que los eventos podrían tomar a lo largo de las ramificadas rutas del tiempo. Una de las mejores formas de comenzar a crear estos encuentros es hacerte la pregunta "¿Y si...?" para luego pensar cómo mostrar esa conclusión. Por ejemplo, ¿Y si los Peregrinos de Hayte obtienen el control de los secretos de Haarlock y, con ellos abrieran una Grieta Disforme en Sepheris Secundus? Sería invadido por demonios en una orgía de horror, matanza y brujería. Esto podría mostrarse en un encuentro en el último bastión defendido a la desesperada por los supervivientes que se preparan contra un ataque final de las hordas demoníacas.

EJEMPLO DE ENCUENTROS EN EL TESERACTO CIEGO

A continuación se presentan tres ejemplos detallados de encuentros que los acólitos podrían tener mientras atraviesan las puertas espejo del Tesseracto Ciego.

ENCUENTRO: EFECTO DOMINÓ (EL PASADO)

En este encuentro, los acólitos son testigos del único evento que ha provocado una obsesión que ha perdurado durante siglos y ha costado incontables vidas: la muerte de la esposa e hija de Erasmus Haarlock.

Lee o parafrasea lo siguiente:

"El portal de espejo se abre a un amplio pasillo abovedado, decorado opulentamente en mármol blanco pulido y adornado con cortinas de terciopelo azul profundo. A lo largo de un lado del pasillo hay una serie de amplias ventanas de cristal que dan al vacío del espacio. Colocada majestuosamente contra la negrura, iluminada por la turbulenta luz de una estrella blanca hirviente, se encuentra una poderosa flota de naves ancladas por gravedad, muchas de ellas de diseño Imperial, otras extrañas y únicas a la vista. En el centro de esta flota se encuentra un imponente Acorazado, adornado en marfil y bronce, que eclipsa a todas las demás naves a su alrededor con su proa blindada montada con las heráldica de una gran araña dorada.

Sin previo aviso, el lívido trazado de los proyectiles de armas de fuego y explosiones florece en el vacío, mientras los aliados se convierten en enemigos traicioneros y las naves intentan ponerse en movimiento y dispersarse antes del repentino ataque de sus vecinos.

Aunque los acólitos quizá no lo comprendan, ahora están a bordo de *La Lanza del Destino* tal y como era hace más de un siglo, momentos antes de la mayor tragedia de Haarlock y la causa de tanta muerte y sufrimiento desde entonces; el instante en que su esposa e hija le son arrebatadas.

Suenan las alarmas y una puerta se abre a sus espaldas. Cruzando la puerta y, de hecho, atravesándolos a ellos como si no estuvieran allí, irrumpe una joven severa pero hermosa, con un vestido gris paloma y un cuello alto de encaje negro con filigranas. De la mano lleva a una joven preadolescente de cabello negro azabache, vestida de blanco, claramente su hija por la similitud de sus rostros. Junto a ellas flota un servocráneo plateado que, de pronto, se estrella contra el suelo y queda inmóvil, interrumpiendo su conversación bruscamente mientras unos postigos de bronce descienden sobre los ventanales de cristal, bloqueando la vista de la batalla exterior.

En este momento, los acólitos deberían darse cuenta de que se encuentran en este lugar como sombras insustanciales, y que no pueden ser vistos ni oídos. Tampoco pueden intervenir en los acontecimientos a punto de suceder, y en ese sentido están tan malditos e impotentes como lo estuvo Haarlock.

En cuestión de segundos, el aire al fondo del corredor ondula y una figura femenina sin rostro, reluciente como aceite sobre el agua, aparece y avanza como un relámpago, con una brillante cuchilla en la mano. Lady Haarlock se mantiene firme, protegiendo a su hija, y muere con una valentía inútil, mientras su vestido se tiñe de carmesí. La niña huye, no llegando muy lejos antes de que la asesina le arrebatte la vida.



La asesina se desvanece y, de la nada, se puede percibir un inmenso aullido de furia más allá de los cinco sentidos; a su paso basta se apagan las luces y los acólitos se quedan sin aliento. Un portal de espejo aparece frente a ellos y a su alrededor el tiempo se acelera. Soldados navales y servidores fluyen a su alrededor a una velocidad vertiginosa, mientras una figura delgada e indefinida, envuelta en una capa larga y ondulante, avanza con lentitud glacial entre ellos, encorvada mientras sostiene el cuerpo de la niña en sus brazos y se tambalea ciegamente hacia el portal de espejo.

"Me niego, me niego, me niego..." Las palabras que susurra parecen quedar suspendidas en el aire.

ENCUENTRO: LA CIUDAD DEVASTADA (FUTURO ALTERNATIVO)

En este encuentro, los acólitos se enfrentan a un futuro incierto y mortal para el sector Calixis, en las ruinas desoladas de una ciudad que alguna vez fue grandiosa.

Lee o parafrasea lo siguiente:

"Al atravesar la parpadeante y fría luz del portal de espejo, sois recibidos por un aire cálido y empalagoso, que apesta y se impregna como grasa o plastek quemado.

A vuestro alrededor, y hasta donde alcanza la vista, se extienden las ruinas quebradas y los restos enmarañados de lo que alguna vez fue una poderosa colmena. Las cúspides y contrafuertes majestuosos se alzan como huesos ennegrecidos de un cadáver, con sus bases atestadas de montañas de escombros y mampostería. Una suave nevada gris descende, cubriéndolo todo bajo un turbulento cielo de tormenta. Al posarse sobre su ropa como un polvo fino, se dan cuenta de que no es nieve, sino cenizas calcinadas.

Una inmensa figura oscura aparece entre las nubes hirvientes, y la ciudad arrasada a su alrededor vibra con un zumbido profundo y discordante, rompiendo el silencio total y mortal. La forma ciclópea en el cielo se revela como un disco de obsidiana, que gira lentamente y reluce con un funesto resplandor carmesí en su centro; una nave de algún tipo, quizás de más de un kilómetro de diámetro y completamente alienígena.

A medida que la oscura nave cruza el cielo, se le une otra, y luego otra más, y su avance proyecta un manto de oscuridad aún más densa sobre la ciudad muerta."

Aunque los acólitos no deberían darse cuenta de inmediato, están de pie en las ruinas destrozadas de la colmena Sibellus, en el mundo capital del sector, Escintila. Han llegado a un tiempo particularmente oscuro que aún está por venir y se encuentran en grave peligro.

En este futuro, el sector Calixis ha caído en la anarquía y la guerra incesante, desgarrado por la división interna y el conflicto civil que permitió a enemigos mucho más terribles, provenientes de más allá del espacio Imperial, hacer su voluntad. Escintila es un mundo moribundo y los cuervos carroñeros han llegado para alimentarse. Los discos negros que los acólitos han visto en el cielo son intrusos Slaught, e incluso ahora, sus constructos de cosecha patrullan las ruinas devastadas en busca de las últimas migajas que recoger para la mesa de sus maestros. Los acólitos son bastante reales aquí y pueden afectar su entorno, así como este puede afectarlos.

Explorar las ruinas

Cuando el portal de espejo se cierra tras de ellos, los acólitos tienen pocas opciones más que explorar este paisaje postapocalíptico, el DJ debe esforzarse en transmitirlo como un yermo devastado; antaño grandioso y terrible. A medida que recorren este terreno el DJ debe ir revelando poco a poco los detalles, primero confirmando que se trata de una antigua ciudad Imperial con estatuas caídas, águilas rotas, y demás (quizás guiados por una fugaz figura sombría que corre a lo lejos). Parece haber sido destruida por bombardeos y tormentas de fuego, pero no hace tanto tiempo, como lo demuestran los fuegos aún humeantes. Su disposición puede parecer extrañamente familiar para los acólitos, y la evidencia circunstancial o incluso la intuición de uno o más de los acólitos puede revelar que se trata de la colmena Sibellus. Otro factor evidente en el paisaje desolado es la relativa ausencia de cuerpos. Eso, hasta que se encuentren fosas comunes en cráteres de explosiones repletos de restos óseos chamuscados y roídos, todos sin cabeza. Cerca, sobre alguna superficie plana disponible, hay un símbolo en espiral, como un vórtice, marcado en una quemadura de ácido.

Los devoradores de cadáveres

Los acólitos no están solos en la ciudad muerta. Patrullando silenciosamente las ruinas, buscando una última cosecha de supervivientes, se encuentran varias Cosechadoras Slaught (consulta las páginas 66–67), máquinas vivientes de pesadilla sin más propósito que cazar y matar. Depende del DJ determinar cómo se cruzan con ellos (si es que ocurre), o podrían encontrarse primero con las consecuencias de su paso o incluso con los propios Slaught persiguiendo a alguna presa resistente, y sin duda ya totalmente demente.

Si Lady Book o algún otro Slaught de Mara se han abierto camino hacia el TEsERACTO antes o después de los acólitos, entonces son doblemente peligrosos en este oscuro futuro, capaces de dar órdenes a los cosechadores. Un ataque directo a los acólitos aquí, entre los escombros de la ciudad, es muy probable, con el Slaught en cuestión dispuesto a alardear, diciendo: *"¡Nuestro tiempo ha llegado! ¡Nos alimentaremos de los cadáveres de vuestros mundos!"*

La señal

Tras un buen rato de camino a pie, los acólitos captan una señal cifrada en una frecuencia de la Inquisición, muy débil pero precisa. Esta señal los conduce inexorablemente a lo que reconocen con asombro como las ruinas del palacio Tricorne, sede de la Inquisición calixiana en Escintila. La señal los lleva hasta los restos volcados de un Rhino TBT (transporte blindado de tropas) entre los escombros del palacio y a un cuerpo descompuesto y parcialmente quemado que parece haberse inmolado. Elige a uno de los acólitos; este resultará ser su cadáver.

Al descubrir la identidad del cuerpo, que se puede deducir a partir de sus efectos personales, que incluyen un Sello Inquisitorial propio, debería provocar una tirada de **Miedo (1)** sobre el individuo al que pertenezca este futuro cadáver. En la mano del cadáver se encuentra un cilindro de contención negro, equipado con los más poderosos sellos de pureza y complejos candados y protecciones, así como un broche en forma de araña dorada. Pueden acceder a una

grabación personal en una placa de datos cifrada, que se abre de forma natural con la huella biométrica y de voz del individuo fallecido. Los datos están gravemente deteriorados, pero se puede obtener algo de sentido de ellos.

Lee o parafrasea lo siguiente:

"Dejo esta grabación, mi último testamento a quienquiera que la encuentre de entre mis compañeros en los Sagrados Ordos... fue nuestra culpa, nuestros pecados... nuestro orgullo... nuestra arrogancia, nos volvió complacientes... después de detener a Haarlock en Mara... después de purgar al culto de Hayte... nos creímos invencibles, siervos intocables... pero la guerra civil... la cábala Tiranista... Haarlock, todo tenía que ver con el legado, fuimos tan ciegos... no nos dimos cuenta de lo que él... muertos, todos muertos... la ciudad ardiendo... yo... desde la última bóveda... pero es demasiado tarde... mis piernas están destrozadas, no puedo salir... todo lo que me queda es juzgarme a mí mismo... no puedo dejar que los gusanos se lleven mi mente..."

Tras terminar la grabación, un zumbido llena el aire mientras una de las enormes naves en forma de disco negro desciende de los cielos y un portal de espejo se abre en un arco en ruinas entre los escombros del palacio Tricorne.

Si toman el cilindro, este contiene un fino polvo cristalino de color rojo.

ENCUENTRO: TEATRO DE SOMBRAS (FUTURO ALTERNATIVO)

En este encuentro, los acólitos se enfrentan a otro posible futuro, ven las posibles consecuencias de no haber detenido a Haarlock, se reencuentran con un viejo aliado y descubren que no todo lo que se les ha dicho es lo que parece.

Lee o parafrasea lo siguiente:

"El brillante portal de espejo se abre y se encuentran en una calle amplia, flanqueada por muros de yeso resquebrajado y tejados a abuhardillados cubiertos con tejas de un rojo intenso. El crepúsculo cae rápidamente, el aire está cargado con el aroma de un mar salado, y a lo largo de la calle pueden oírse los ecos de puertas siendo atrancadas y postigos cerrándose de golpe. Las calles están vacías y, pese a la aparente normalidad de la escena, un peso denso de temor palpable llena el aire."

Cualquier acólito que haya jugado previamente **CIUDADES CONDENADAS** reconocerá casi de inmediato la ciudad de Sinophia Magna, en el mundo fronterizo de Sinophia, al borde del distrito comercial (consulta la página 13 de **CIUDADES CONDENADAS**). Quienes no hayan jugado esta aventura aún pueden deducirlo por los carteles metálicos oxidados sobre edificios cerrados y bien asegurados, pertenecientes a carteles comerciales extraplanetarios y similares. Lo más inquietante, especialmente para quienes han estado aquí antes, es que las calles de la ciudad están desiertas. Donde antes había vida nocturna y bullicio decadente, ahora no hay nada; no encuentran a nadie mientras caminan, cada casa está vacía y abandonada, tapiada y sellada, o cerrada como una fortaleza, sin abrir sus puertas ante ninguna autoridad ni súplica.

Si los acólitos irrumpen o fuerzan la entrada a alguna vivienda, solo encuentran a un puñado de almas paranoicas, medio muertas de hambre, llevadas al borde de la locura por el terror. Estas almas enajenadas confunden a los acólitos con los "sirvientes de los grandes amos" e intentan congraciarse con ellos mediante súplicas serviles, rogando por sus vidas, ofreciendo a sus miembros más débiles como "tributo", escupiendo sobre el águila imperial y cometiendo otras formas de humillación. No transmiten información útil o concreta, más allá de confirmar que están en Sinophia Magna y que han pasado diecisiete años desde la fecha que los acólitos conocen como el presente.

Una tirada exitosa de Perspicacia revela que gran parte de las barricadas en los edificios parecen recientes. Aquí y allá se encuentran grafitis anti-imperiales, y las estatuas de santos y el símbolo del águila han sido profanados en muchos lugares, a menudo con un extraño símbolo grabado, parecido a una garra de tres puntas apuntando hacia abajo. Aquellos que hayan estado antes en Sinophia Magna y superen una tirada **Complicada (-10) de Perspicacia** descubren además un hecho aún más perturbador: la mitad de las estrellas del cielo nocturno de Sinophia han desaparecido, reemplazadas en el firmamento por vacíos negros y sin fondo.

Ojos en la noche

Cuanto más tiempo pasen los acólitos recorriendo los callejones vacíos de Sinophia, mayor será la probabilidad de que sus movimientos sean observados desde los tejados en penumbra. Detectar a sus observadores, que son Acechadores del anochecer (consulta la 67 del apéndice de PNJs y Antagonistas), requiere superar una tirada **Muy Difícil (-30) de Perspicacia**, ya que estas criaturas son silenciosas y casi invisibles en la oscuridad de la noche. Si son atacados, los acechadores se retiran, y otros intentan seguirlos. No atacan hasta que los acólitos alcanzan el puente de la crucifixión o hasta que eventualmente son emboscados por el traidor (ver más adelante), si se pierden.

El último fiel

Tras un tiempo vagando por las calles y callejones de Sinophia Magna en busca de respuestas, los acólitos oyen la voz de un hombre gritando borracho en la noche. Seguir esta voz hasta su origen es una tarea sencilla, y al pie de una vieja estatua de San Drusus, un hombre de mediana edad de aspecto andrajoso está gritando condenas sobre la ciudad, llamando "viles herejes" a sus habitantes y entonando fragmentos desordenados de salmos Imperiales.

La figura viste una sotana imperial desgarrada y ha sido brutalmente golpeado. Tiene un aspecto desaliñado, y una de sus mejillas ha sido gravemente quemada. Desprende un fuerte olor a alcohol barato, y en sus manos temblorosas sujeta una botella medio vacía de ginebra Gorsk. Este hombre es un predicador imperial llamado Queneas Stiles, un antiguo soldado de la Guardia Imperial de Baraspine y ahora predicador itinerante. En un estado lamentable, Stiles está al borde del colapso; medio muerto de hambre, torturado y empujado al límite de la cordura por el miedo, ha buscado consuelo en la bebida en lo que cree que será su última noche de vida. Sacarle algo coherente es una tarea complicada, no porque

no quiera hablar, sino porque su discurso es incoherente y divagante, aunque las preguntas adecuadas y las respuestas correctas pueden sonsacarle información útil.

Las tiradas de Carisma contra Stiles tienen una dificultad de Moderada (+0), mientras que las amenazas son Muy Difíciles (-30). Sin embargo, si quien hace las preguntas es un Clérigo o tiene extensos conocimientos religiosos, la dificultad de estas tiradas se reduce en un nivel.

El DJ puede sentirse libre de hacer que Stiles les cuente lo que considere apropiado, utilizando la Tabla 3-1: El relato de Stiles como guía.

Cuanto más se prolonga el interrogatorio, más locuaz y agitado se vuelve Stiles, hasta que finalmente exclama entre espasmos: “¡Vayan al puente, al puente del santo, allí verán lo que les sucede a quienes permanecen leales! ¡Vayan, si su fe es lo bastante fuerte, se les necesita allí!” Stiles termina señalando con el brazo en dirección a un gran puente que cruza un ancho canal a lo lejos, antes de desplomarse inconsciente en el suelo, presa del agotamiento y de un colapso mental.

El puente de los crucificados

La zona del gran puente Sabbatino de Sinophia Magna ha sido convertida en un patio de ejecuciones para quienes no se sometieron a la voluntad de sus nuevos amos. Este puente ricamente decorado, que cruza la entrada al mar, está cubierto por toscas vigas metálicas en forma de ‘X’, en las que hombres y mujeres han sido atados con alambre de espino. La mayoría ya están muertos, pero algunos aún gritan y gimotean. Al pie del puente, bajo una estatua desfigurada de la beata Santa Sabbat, entre dos grandes cuencos de piedra que arden con llamas blancas, una figura encapuchada y con el rostro oculto espera a los acólitos: un viejo amigo que ha venido a recibirlos.

Esta figura debe ser un antiguo aliado del pasado de los acólitos. En este caso, el traidor es Fihad Constantine, un arbitrador en su momento leal y que los acólitos conocieron como aliado en la aventura **CIUDADES CONDENADAS**. Si dicha aventura no ha sido jugada (o, por ejemplo, Constantine murió durante sus eventos), el DJ debe sustituirlo por otro antiguo aliado de los personajes jugadores, ahora varios años mayor y con intenciones mucho más oscuras. Los DJ más crueles pueden incluso decidir que el traidor al que se enfrentan los acólitos sea su propio Inquisidor, caído al otro lado.

Una vez que los acólitos se acercan, la figura se quita la capucha que cubre su rostro, revelando su identidad: un antiguo aliado, ahora con al menos una década más, con los rasgos demacrados y un tono de piel cadavérico.

Lee o parafrasea lo siguiente:

“Las sombras me mostraron que habían llegado, pero tenía que verlos con mis propios ojos para creerlo. Murieron, hace tantos años en Mara; al menos eso creímos. ¡Pero no importa si aún son marionetas de Mara, o si ahora sirven a Haarlock!

¿Creen que esa vieja araña nos había derrotado? ¿Que había ganado? ¡Aún tendremos nuestra venganza, no estamos vencidos! ¡Miren arriba y vean las estrellas muertas girando a nuestra voluntad! ¡Pero vosotros no viviréis para ver nuestra victoria!”

En ese momento, la mandíbula de Constantine se abre de forma imposible y deja escapar un rugido grave e inhumano. Los Acechadores Crepusculares trepan por los laterales del puente y saltan desde los tejados tras los acólitos, atrapándolos en una lucha por sus vidas. El número de Acechadores Crepusculares en la emboscada debe igualar al número de acólitos supervivientes y sus aliados PNJ, más uno. Sus perfiles y el de Constantine se encuentran en la sección de PNJs y Antagonistas. Si el DJ usa a otro personaje diferente a Constantine como traidor, debe añadir el rasgo Envuelto en sombras al su perfil del nuevo PNJ (consulta la 64).

Si los acólitos logran vencer a su antiguo aliado, un portal de espejo aparece en la base del pedestal de la estatua profanada de la santa.

TABLA 3-1: EL RELATO DE STILES

Niveles de éxito	Resultado
1	“Llegaron en una nave de refugiados desde Baraspine. Cayendo en la herejía, malditos todos ellos, malditos apóstatas, dieron la espalda al Dios Emperador y susurraban a las sombras, todo el mundo se ha perdido ahora. Comenzó despacio, guerra, rumores de guerras, estrellas muriendo, luces apagándose.”
2	“¡Los tontos han hecho un trato con los siervos de la oscuridad, vendieron sus almas por mentiras vacías, el Quórum fue el primero y el resto los siguió, y ahora morimos cada noche, una muerte lenta y arrastrada, nada más de lo que todos merecemos!”
3	“Me golpearon, me torturaron y me mostraron sus verdaderos rostros, pero no renuncié a mi fe; no pudieron convertirme en un traidor. Me marcaron con su sello, pero lo quemé. ¡No moriré apóstata! ¡El Emperador proteja!”
4+	“Miedo, todo miedo, dicen que los agentes del trono los repelieron en Malfi, pero no fueron más allá. Ni siquiera el maldito Haarlock nos salvará, no como detuvo a los de Solomon. Hace años destruyeron su torre, ya lo ves, y ahora no nos ayudará, ninguno de ellos lo hará, castigo por nuestro orgullo y nuestros pecados.”



EL ÚLTIMO ECLIPSE

PUNTO DE FUGA

•

SE ELEVA LA ESTRELLA
NEGRA

•

LA CONFRONTACIÓN
FINAL

•

RESOLUCIÓN Y
RECOMPENSAS

CAPÍTULO IV: EL ÚLTIMO ECLIPSE

“El futuro no es ni más ni menos que el infierno que fabricamos para nosotros mismos en el presente y que regalamos a nuestros hijos.”

—Inquisidor Arnulf Gentry, Notas sobre la Novena Guerra Comercial Adrantiana.

Cuando el DJ determine que los acólitos supervivientes han recorrido lo suficiente el camino de Haarlock y han aprendido sobre el pasado y el posible futuro, se abre un último portal de espejo ante ellos, que los lleva a la última parada en el presente, en Crepúsculo, cuando la Estrella Tirana comienza a ascender.

Lee o parafrasea lo siguiente:

“Tras atravesar la puerta brillante, sabéis de inmediato que algo es diferente. Os estremecéis en lo más profundo, como si alguien hubiera pisado sobre vuestras tumbas, y el aire caliente os golpea como salido de un horno. Os encontráis en una colina devastada y marchita donde no crece nada, mientras que al pie de la colina hay un denso pantano boscoso que se extiende hasta donde alcanza la vista a través de la tenue luz brumosa. En el cielo fuertemente nublado sobre vosotros, un sol arde débilmente, como si estuviera atardeciendo, aunque claramente es mediodía, mientras cerca suyo acecha una sombra más profunda e inquietante.

Detrás de vosotros, notáis con un sobresalto que el portal de espejo no ha desaparecido, sino que ahora permanece activo entre dos postes rugosos de profunda piedra negra que sobresalen de la cima de la colina. El portal de espejo tiembla y se agita con ira, con arcos de pálida fuerza espectral ondulando en su superficie. Tras ella, pueden distinguir débilmente la forma del Tesseracto Ciego, la máquina de Haarlock, y la Hija de Hierro, cubriéndose el rostro como si estuviera llorando.”

Si alguno de los acólitos es nativo de este infame mundo o ha viajado aquí antes, sabrán inmediatamente que han puesto pie en Crepúsculo, un mundo salvaje en el mismo borde del espacio conocido. También se enfrentan al hecho de que ahora son completamente reales; el cansancio los invade (todos ganan un nivel de Fatiga) y se vuelven extremadamente conscientes de que tienen mucha hambre y sed, además de sentir el calor sofocante y el peso del equipo que llevan puesto para combatir el clima de Mara.

PUNTO DE FUGA

Cualquier objeto traído desde los distintos mundos y posibilidades revelados por el Tesseracto parece deteriorarse rápidamente, volviéndose quebradizo antes de deshacerse en polvo en cuestión de minutos; las células de energía se agotan en segundos, los materiales orgánicos se descomponen y los datos se disuelven en una niebla estática, sin posibilidad de recuperación. Las criaturas vivas traídas del otro lado, que no hayan atravesado el Tesseracto Ciego en Mara al inicio del viaje, enferman a los pocos momentos de llegar a Crepúsculo

y se disuelven silenciosamente en humo, desapareciendo sin dejar rastro, salvo por un montón vacío de tela y metal corroído en descomposición acelerada.

Del recorrido de los acólitos por los pasillos de la eternidad, solo quedan las cicatrices de batalla y los recuerdos.

EL COMITÉ DE BIENVENIDA

Mientras los acólitos evalúan su situación sobre la colina, donde pueden suponer que se encuentran cerca del final de su viaje, el DJ debería permitirles orientarse y repasar lo que han descubierto. Aunque pueden oír inquietantes sonidos animales provenientes del pantano al pie de la colina, por el momento no son molestados, y este es un momento tan bueno como cualquier otro para descansar un poco, y planificar su siguiente curso de acción.

Los intentos de investigar el portal de espejo aún abierto, o los dos pilares que lo mantienen en su lugar, revelan que un pulso crepitante de luz espectral se ilumina cada vez que algo se acerca a su abertura. Cualquier objeto arrojado dentro sale por el otro lado convertido en fragmentos que se desintegran rápidamente. Los propios pilares están hechos del mismo material oscuro que la piedra angular.

Por encima de ellos, la ominosa sombra tras las nubes se mueve lentamente, acercándose cada vez más al sol.

Tras un tiempo (una hora más o menos, o tan pronto como los acólitos decidan que pueden abandonar la colina), aparece la luz de una linterna en el borde del bosque y un grupo de una docena de hombres entra en el claro a los pies de la colina. Son nativos, Ephraim Ryder y algunos de los hombres del asentamiento cercano de Ascenso Nocturno. La Bruja de Crepúsculo (a quien se refieren como “la Anciana”) les ha ‘pedido’ que los lleven hasta ella a cambio de su protección mientras la Estrella Tirana permanezca en el sistema estelar de Crepúsculo (un evento raro, pero no desconocido en Crepúsculo, que los lugareños conocen como la ‘hora oscura de las Brujas’, que ocurre cada generación o dos en este mundo maldito). Aunque visiblemente bien armados, Ephraim y su gente no hacen movimientos agresivos y solo pelearán si son atacados o si los acólitos se niegan rotundamente a ir con ellos. Para los nativos, aunque el grupo de acólitos es visiblemente mucho más poderoso que ellos, la alternativa a cumplir su misión (hasta donde ellos comprenden) es peor que cualquier amenaza de los acólitos puedan proferir.

Lee o parafrasea lo siguiente:

“La Anciana nos envía a buscarlos. Quiere hablar con vosotros, y no conviene hacerla esperar. Dijo que el tiempo apremia y que la hora oscura de las Brujas se acerca, y que podéis venir con nosotros, o esperar aquí a que ocurra lo que ya habéis visto... que sabríais a qué se refería.”

Ephraim y su gente se mantienen suspicaces, pero responden con sinceridad que están haciendo lo que “ella” les ha pedido para mantener a salvo a los suyos en los tiempos que se avecinan.

Los nativos

Ephraim y sus hombres visten pieles bien confeccionadas, así como toscas sedas. Varios de ellos portan pesadas linternas ciegas montadas en pértigas; todos están armados con espadas y hachas, y varios llevan armas de pólvora o ballestas con proyectiles de acero. Con ellos va una joven con cintas de azul oscuro atadas en las manos y el cabello, y ornamentados tatuajes faciales. Los personajes con Psinisciencia, si superan una tirada **Rutinaria (+20)**, la reconocen como una psíquica nativa bastante poderosa, aunque sin entrenamiento.

UNA AUDIENCIA CON LA BRUJA DE CREPÚSCULO

Seguir a Ephraim y a su grupo (tras unos breves giros entre los bancos de niebla del pantano) los lleva hasta la morada de la Bruja de Crepúsculo, tan repentinamente que incluso Ephraim y los suyos se sobresaltan, aunque no se sorprenden. (Cualquier viaje por el pantano sin un guía lleva hasta la Bruja, aunque tras un trayecto mucho más arduo—después de todo, depende de la voluntad de la Bruja).

Lee o parafrasea lo siguiente:

“El pantano enmarañado se abre ante vosotros a un claro cubierto de musgo, centrado alrededor de lo que parece ser el antiguo naufragio de una nave espacial. Su vientre está desgarrado, y en su interior se ha construido una extraña morada adornada con toda clase de tótems colgantes y baratijas. Las sombras de este lugar son impenetrables y lo cubre un pesado silencio, como un desgarró abierto hacia un abismo.

Allí, sentada en una mecedora, se encuentra una mujer de edad inconmensurable y porte imperioso, con la piel marchita de color del marfil sucio y el cabello enmarañado y salvaje. Bajo una de sus manos yace un servocráneo roto y un estrecho cilindro de acero, que acaricia distraídamente con sus largas uñas negras, mientras tras su silla algo de tono rojo negruzco y fibroso se enrosca demasiado profundo en las sombras como para distinguirlo.

“Los trajimos como pidió, Anciana.” dice Ephraim, con nerviosismo.

La bruja asiente lentamente y pronuncia con una voz que suena como vidrios rotos sobre una lápida: “En efecto, Ephraim Ryder, está hecho. Ahora vuelve con los tuyos.”

“Así que —dice la anciana— ese necio ciego de Haarlock por fin encontró a más insensatos que siguieran su camino, ¿eh? Felicidades, habéis logrado atravesar los corredores del tiempo con vida, y antes de que él regrese. La elección ahora la elección es vuestra.”

La Bruja de Crepúsculo no desea más que mirarles a los ojos y ver cómo los acontecimientos que ella misma ha puesto en marcha llegan a su culminación. La Bruja es un poder oscuro del Inmateriaum en su terreno elegido, y a los acólitos les conviene no poner a prueba su paciencia. Cualquier muestra de fuerza o agresión es respondida con un despreciativo despliegue de lo que es capaz de hacer: las armas se transforman en serpientes en manos de quien las empuña, los huesos se quiebran a su antojo y los poderes de un psíquico se vuelven contra él mismo. Si se necesita algo más para ilustrar gráficamente semejante insensatez, el ser enroscado junto a su silla se desenrolla; los acólitos que participaron en la aventura de **CIUDADES CONDENADAS**, reconocerán a esta funesta entidad como el demonio del espejo (usa el perfil del huésped demoníaco en la página 355 del libro básico de **DARK HERESY** si es necesario). El demonio ataca con entusiasmo a los acólitos indisciplinados hasta que se muestran más educados, mostrando cuidado de no matar a ninguno de ellos.

Si los acólitos tienen alguna pregunta pendiente sobre Haarlock y su legado, ella las responde con tono burlón. Además, les relata con gusto exactamente lo que está a punto de ocurrir a continuación:

“Acudió a mí cuando sus planes fallaron, y aun así, su orgullo no le permitió suplicar. Una voluntad de hierro, suficiente como para derrocar el propio universo si se lo propusiera. ¡Jeh! Caminé por el pasado y descubrió que no lo podía cambiar, caminé por el futuro y lo que traje de vuelta se volvió polvo entre sus manos.

‘¿Qué debo hacer?’ me preguntó. ‘¿Dónde está el poder que busco?’ ¡Ja! ‘¿Dímelo, Bruja!’ se atrevió a exigirme.

Él pagó mi precio—dice, acariciando el cilindro bajo sus uñas antes de continuar—Así que se lo dije. El único lugar donde podría cumplir sus deseos sería la estrella negra, y allí se dirigió, y desde allí regresará. Sin embargo, qué es aquello que regresará llevando su rostro, ni siquiera yo lo sé.”



"Pero necesitaba a alguien en este lado, ¿os dais cuenta?, necesitaba un vínculo de sangre y el deseo para girar la llave de su máquina, una señal para iluminar su camino a través del abismo más allá del Inmaterium, para regresar de donde nadie había regresado antes, ¡y vosotros encendisteis esa señal para él! ¡Vosotros y los demás con vuestras sangrientas disputas, vuestras mentiras y luchas, todos llamándolo de vuelta!"

Ahora la estrella oscura está ascendiendo sobre este mundo, apagando su propio sol, tal como lo hizo el día en que él caminó hacia su abrazo, y pronto pisará sobre esa colina de nuevo."

Si los acólitos aún no lo han averiguado, la Bruja les ofrece la respuesta... por un precio: un alma inmortal, los dones de un psíquico, la mano derecha de un pistolero; tomará lo que más valore quien pregunta. La respuesta: destruid la trampa de almas—los pilares de piedra en la colina de Haarlock—y Erasmus no podrá atravesar el Tesseracto Ciego ni regresar a esta realidad. Si los acontecimientos siguen su curso, él volverá a este mundo y a su nave, lista para que la aborde.

Los acólitos dejan atrás a la Bruja, con su risa resonando en sus oídos, y en unos momentos están de nuevo al pie de la colina, justo cuando el borde de una sombra negra comienza a cruzar el rostro del sol apagado de Crepúsculo.

SE ELEVA LA ESTRELLA NEGRA

Los acólitos han llegado a la encrucijada final de una única decisión: impedir el regreso de Haarlock destruyendo la trampa de almas, o quedarse al margen y permitir que ocurra. Solo tienen unos minutos, mientras el sol de Crepúsculo es devorado por la Estrella Tirana, para tomar la decisión.

Lo que han presenciado podría haberlos dejado divididos respecto a esta decisión, y las consecuencias de cualquiera de los dos desenlaces para el sector Calixis son inciertas y

¡RÁPIDO, VOLADLO POR LOS AIRES!

Tras atravesarlo, los acólitos podrían decidir espontáneamente destruir los pilares de piedra que mantienen el portal de espejo en su lugar. Esta es absolutamente la decisión correcta, aunque hacerlo sin el conocimiento de la Bruja no es tarea fácil (consulta "Destruir la trampa de almas" en esta página). Si tienen éxito, habrán evitado el regreso de Haarlock, y el DJ puede hacer que se encuentren con la Bruja de todos modos para proporcionarles algunas respuestas.

potencialmente nefastas. Pero aquí y ahora, ellos son la única autoridad; solo ellos pueden tomar esta decisión y determinar el destino futuro de miles de millones. Ellos son la mano de los sagrados Ordos, y tienen la última palabra al respecto.

DESTRUIR LA TRAMPA DE ALMAS

Destruir la trampa de almas no es tan rápido ni fácil como podría parecer, un hecho que rápidamente descubren por sí mismos. Sin embargo, si han aceptado el precio de la Bruja, ella les informa sobre lo que deben hacer.

Los pilares de piedra en sí son prácticamente invulnerables al daño (50 PB y 25 Heridas cada uno), pero el terreno en el que están insertados no lo es. El portal de espejo puede ser desestabilizado si se inclina uno de los pilares más de 30° más o menos. Esto puede lograrse cavando frenéticamente (los pilares se hunden unos 35 cm en el suelo donde encajan en agujeros en roca natural) y luego desalineando uno de ellos, un acto que requiere tres éxitos o más en una tirada **Difícil (-20) de Fuerza** usando un objeto de palanca, o bien pueden utilizar una carga explosiva en la base (un par de granadas de fragmentación, por ejemplo) en la base.

LA CONFRONTACIÓN FINAL: FANTASMAS EN LA COLINA

Este es un encuentro opcional si el DJ considera que el ritmo de la aventura se beneficiaría de una batalla climática que añada énfasis a la difícil decisión de los acólitos en esta escena final. Si los acólitos intentan evitar el regreso de Haarlock, se activa una trampa final dejada por las artes oscuras de Haarlock, y se convocan espectros parloteantes del pasado para detenerlos.

En este encuentro, el Director de Juego debe juzgar cuál de los antiguos adversarios del Legado de Haarlock (incluyendo los de su propia invención) sería el mejor oponente para los acólitos. En muchos casos, esto significa elegir a un enemigo que haya sido una espina particularmente molesta en el costado del grupo (¡dándoles otra oportunidad para derrotarlo!). Alternativamente, el DJ también puede elegir al oponente que el grupo disfrutó derrotando anteriormente.

Sea cual sea la elección del DJ, debería alterarla un poco siguiendo las siguientes sugerencias.

LA CONFRONTACIÓN FINAL: FANTASMAS EN LA COLINA

Heridas: La criatura reduce sus heridas a la mitad, redondeando hacia abajo.

Rasgos: La criatura gana los rasgos Cambio de fase y Arma de disformidad

A continuación hay una lista de posibles oponentes para regresar como fantasmas vengativos:

- Greel (consulta la página 226 de **DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS**)
- Mariscal Skarman (consulta la página 58 de **CIUDADES CONDENADAS**)
- El Demonio del Espejo (consulta la página 58 de **CIUDADES CONDENADAS**)
- El Viudo (consulta la página 61 de **DESTINOS INCIERTOS**)
- Máscara de Garza (consulta la página 58 de **DESTINOS INCIERTOS**)
- Máscara de Chacal (consulta la página 58 de **DESTINOS INCIERTOS**)

Hay otra opción para los acólitos si el tiempo apremia, y que la Bruja les ofrece con gusto; una solución más segura pero que también requiere sacrificio: sobrecargar el portal de espejo. Para hacer esto, un ser vivo debe situarse directamente en el arco de energía del portal y quitarse la vida. La reacción psíquica resultante destruye la trampa de almas.

Con cualquiera de estas acciones, el portal de espejo explota en un estruendoso estallido de luz plateada, y los pilares se rompen esparciendo fragmentos por toda la zona (causando 2d10 A de daño a todo lo que se encuentre a menos de 5 metros de la cima de la colina).

Momentos después, cuando llega el eclipse y Crepúsculo se sumerge en una helada oscuridad, la imagen del sol negro adquiere el furioso contorno de un rostro humano, con los ojos blancos como el fuego. Un aullido de ira y frustración recorre Crepúsculo mientras los vientos de fuerza huracanada atraviesan los pantanos y los bosques, derribando a los testigos al suelo. El rostro se desvanece y el eclipse pasa mientras relámpagos y truenos estallan en el horizonte.

Los planes de Haarlock y su legado han sido frustrados.

EL VIAJERO REGRESA

Puede ser que, ya sea por una elección consciente de permitir que ocurra o porque los acólitos fracasen en sus esfuerzos, al final el eclipse alcance su cenit y Haarlock lo cruce.

Si esto ocurre, momentos después de que el eclipse sea total, desciende un manto de oscuridad sobre Crepúsculo. Un rastro gris plateado fluye desde los cielos, llevando consigo una forma difusa y borrosa, como si estuviera hecha de humo, hasta el borde del portal de espejo. Los acólitos no pueden moverse; es como si se estuvieran moviendo con una lentitud glacial mientras el mundo avanza a su alrededor.

Sin fanfarrias ni exhibiciones, la forma vaporosa se detiene un segundo frente al portal y se vuelve hacia los acólitos. Levantando una mano indistinta, une el dedo índice y el pulgar en un círculo, sobre la sombra gris de su rostro donde estaría su ojo derecho, y luego atraviesa el portal. Al otro lado, la sombra cobra la forma de una figura alta con abrigo oscuro, una cabeza calva y pálida, y un bastón de ébano negro rematado con una araña dorada en la cámara del Tesseracto Ciego, antes de que el portal de espejo se cierra tras él.

En Crepúsculo, la luz de la Estrella Tirana se va apagando, y los pantanos y bosques resuenan con los gritos antinaturales de los depredadores y cosas peores que han despertado de su letargo. Los acólitos, una vez más en control de sus facultades, se quedan solos con la realización de lo que han hecho.

RESOLUCIÓN

Cuando **ESTRELLAS MUERTAS** llega a su fin, los acólitos quedan varados en Crepúsculo. Lidiar con las consecuencias de sus acciones, averiguar cómo salir del planeta y reportar lo sucedido a los sagrados Ordos (y es probable que haya mucho que reportar!) son aventuras en sí mismas, que quedan a criterio del DJ para determinar.

Si han detenido a Haarlock, pueden consolarse en haber prevenido la amenaza sobre el sector Calixis, pero conociendo los sombríos presagios de lo que el futuro podría deparar.

En este caso, eliminan 1d5 puntos de Locura y ganan un Punto de Destino. Quien haya completado al menos tres aventuras del Legado de Haarlock, gana la mejora especial de élite Ruina de Haarlock (consulta más abajo).

Si permitieron el regreso de Haarlock, deberán vivir sabiendo que han desatado un terror para el que el sector Calixis no está preparado, y que días oscuros se avecinan, pero si esto termina siendo para bien o para mal, solo el tiempo lo dirá.

En este caso, ganan 1d5 puntos de Locura y un Punto de Destino. Quien haya completado al menos tres aventuras del Legado de Haarlock, gana la mejora especial de élite Perturbado por Destinos Oscuros (consulta más abajo).

Sin importar el resultado, todos los acólitos supervivientes de **ESTRELLAS MUERTAS** deberían recibir recompensas de PE por sus esfuerzos. Esta recompensa queda en gran parte a criterio del DJ, quien deberá decidirla en función de lo que los personajes jugadores hicieron y las dificultades que enfrentaron. En términos generales, una recompensa de entre 100 y 200 PE por sesión de juego es apropiada para los personajes jugadores comprometidos, más 200 PE por cada facción rival que los acólitos derrotaron de manera decisiva. Además, cualquier acólito que haya tenido un papel activo en la conclusión de la aventura, tanto en la toma de decisiones como en su ejecución, debería recibir otros 250 PE.

RUINA DE HAARLOCK

El acólito ha viajado lejos, ha visto cosas terribles y ha participado en detener un complot para liberar a un gran mal procedente de más allá del espacio y el tiempo. Tales eventos no pueden evitar cambiar a una persona.

Efecto: El acólito trata el factor de Miedo de las entidades de la disformidad como 1 nivel inferior al que posean (por ejemplo, Miedo 4 se convierte en Miedo 3), y tiene un +10 a las tiradas de Perspicacia para notar perturbaciones localizadas de la disformidad y fenómenos de distorsión temporal.

PERTURBADO POR DESTINOS OSCUROS

El acólito ha visto el oscuro lado del sector Calixis, ha experimentado los horrores enmarañados y arcanos que podrían representar su futuro y, tal vez, ha sus actos han afectado a su consumación. Al hacerlo, su alma ha quedado marcada por la oscuridad.

Efecto: Cada vez que gane puntos de Corrupción obtenidos por Horrores de la disformidad, el acólito reduce esa cantidad en -1, y cada vez que gaste un Punto de Destino mientras combate con una entidad de la disformidad, tira 1d10. Con un resultado de 7 o más, el Punto de Destino se recupera inmediatamente.

APÉNDICE I: PNJs Y ANTAGONISTAS

Este apéndice está dividido en dos partes. PNJs principales que juegan un papel importante en la trama de ESTRELLAS MUERTAS. Como tal, cada uno de ellos se describe de forma individual. La sección de Masas, sin cambio, representa PNJs menos importantes que podrían ser encontrados durante el transcurso de los eventos.

Los PNJs en esta sección ya han incluido su bonificación de Fuerza (y cualquier otro bono) en su perfil de armamento y equipo requerido. También es importante señalar que no es obligatorio que los PNJs sigan las mismas restricciones para sus perfiles que los personajes jugadores.

PNJS PRINCIPALES

INQUISIDOR HERROD—LEGADO DE LA CÁBALA TIRANISTA

El Inquisidor Herrod es un monstruo resucitado cibernéticamente que forma parte del círculo secreto e interno de la Cábalá Tiranista. Herrod fue en su tiempo un Inquisidor apuesto, enérgico y brillante, muy respetado por



sus compañeros. Este Herrod vibrante y elegante lleva muerto largo tiempo, y la mayoría dentro de los sagrados Ordos creen que pereció por completo a manos de los Viles Sabios. Sin embargo, en realidad, Herrod sigue vivo: gracias al patrocinio de maestros ocultos dentro del Adeptus Mechanicus, lo poco que quedaba de él recibió la bendición de una resurrección en una segunda vida de metal y engranajes. Una figura encorvada envuelta en una capa y capucha negras, Herrod ya no tiene carne y solo conserva la más tenue apariencia de humanidad. Su rostro es una máscara de amarillenta carne muerta estirada sobre acero y latón, mientras que su voz es una espantosa cacofonía de grabaciones recopiladas de su propia voz antes de su primera muerte.



Perfil del Inquisidor Herrod

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
58	39	(8) 48	(8) 48	26	55	37	58	21

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 25

Habilidades: Buscar (Per) +10, Código (Acólitos, Inquisición, Jerga Bélica) (Int) +20, Escrutinio (Per) +20, Mando (Em) +20, Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +20, Indagar (Em) +10, Interrogar (Vol) +20, Intimidar (F) +20, Leer/Escribir (Int) +20, Lengua Secreta (Militar) (Int), Lengua Secreta (Eclesiarquía) (Int) +10, Lengua Secreta (Acólitos, Administratum) (Int) +20, Lógica (Int) +10, Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber Académico (Credo imperial, Filosofía, Juicio) (Int) +10, Saber Académico (Arcáico, Burocracia, Criptología, Leyendas) (Int) +20, Saber popular (Culto a la máquina, Guerra, Tecnologías) (Int) +20, Saber popular (Adeptus Arbites, Administratum, Credo imperial, Eclesiarquía, Guardia imperial, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Demonología) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Psíquicos) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía, Inquisición, La Estrella Tirana, Ordos, Sectas) (Int) +20, Tasar (Int).

Talentos: Ambidiestro, Armadura de desprecio, Asalto rabioso, Ataque lacerante, Combate con dos armas (c/c), Contraataque, Coraje, Desarmar, Disciplina férrea, Duro de pelar, En las puertas del infierno, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Lanzallamas, Láser, PS), Estabilizadores sanguíneos, Eunuco, Fortaleza mental, Golpe mortífero, Imperturbable, Lucha a ciegas, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Mandíbula de hierro, Nervios de acero, Parloteo binario, Potenciadores sanguíneos, Realimentación estridente (ignora requisitos), Resistencia a (Calor, Frío, Poderes Psíquicos, Veneno), Tocado por el destino (2 puntos de destino), Voz inquietante.

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

Blindaje: Blindaje metálico corporal (Todas 7).

Armas: Pistola lanzallamas integrada (10m; T/—/—; 1d10+4 E; Pen 2; cargador 3; Recarga n/a; Lanzallamas), dos sables monofilos de los Tornos (consulta la página 147 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**) (1d10+12 A; Pen 5; Equilibrada, +10 tiradas de HA), Pistola bólter (30m; T/2/—; 1d10+5 X; Pen 4; Cargador 8; Recarga completa; Desgarradora), con 3 cargadores de munición psíquica (consulta la página 190 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**).

Equipo: Túnicas negras vulcanizadas, reconstrucción cibernética corporal de buena calidad (incluye sistemas de visión en la oscuridad, microcomunicador, soporte vital, 3 dosis de antitoxinas en un inyector implantado), varias placas de datos, sello inquisitorial.

Séquito de Herrod

Los siguientes personajes son agentes al servicio del inquisidor Herrod: Quin Valentine, Alianna Switch, Junt Yaeger y “Mano Tenebrosa”.

QUIN VALENTINE

Quin Valentine es un hombre de voz suave cuya apariencia impecable, rasgos cadavéricos e ingenio pausado ocultan el hecho de que es uno de los mejores pistoleros que ciudad Gunmetal ha visto jamás. Viste un abrigo oscuro de cuello alto tejido con una malla reactiva al impacto, y lleva solo una pistola. Prefiere matar con un solo disparo de su láser de duelo fabricada a medida.

Perfil de Quin Valentine

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	58	31	30	51	38	41	35	42

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 11

Habilidades: Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Dialecto de colmena, ciudad Gunmetal, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em) +10, Interrogar (V), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +20, Saber Popular (Imperio) (Int), Seguimiento (Ag).

Talentos: Desenfundado rápido, Disparo en movimiento, Entrenamiento con armas C/C (Primitiva), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, PS), Nervios de acero, Reacción rápida, Recarga rápida, Resistencia a (Calor, Miedo, Poderes psíquicos), Tirador de élite, Tirador de primera, Tirador excepcional, Tiro certero.

Blindaje: Abrigo reforzado con malla y coraza de caparazón (Brazos 3, Cuerpo 6, Piernas 3).

Armas: Láser de duelo Khayer-Addin (30m; T/—/—; 1d10+4 E; Pen 4; Cargador 1; Recarga completa; Desgarradora, Precisa), Pistola pesada (35m; T/—/—; 1d10+4 I; Pen 2; Cargador 5; Recarga 2 completas).

Equipo: ropa elegante, 12 recargas del láser de duelo, 1 cargador de la pistola pesada con munición bendita, traje climático.

ALIANNA SWITCH

Alianna Switch es una asesina curtidada que se crió en los hornos de una de las peores colmenas del sector. Su equipo de combate personalizado y sus años de servicio al Inquisidor Herrod no han eliminado el humor burlón de sus palabras, ni sus tatuajes de matanzas ni su brillante cabello teñido, que hablan de las ostentosas bandas de asesinos de Magnagorsk.



Perfil de Alianna Switch

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	41	37	36	43	37	41	44	32

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 13

Habilidades: Código (Acólitos) (Int) +10, Escondarse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Acólitos) (Int) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20, Saber prohibido (Inquisición) (Int) +10, Seguridad (Ag) +10, Tregar (F) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Protocolo (Bajos fondos), Tirador de primera, Tirador excepcional.

Blindaje: Malla reforzada de fibra elástica (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Rifle láser de largo alcance sobrecargado (150m; T/—/—; 1d10+4 E; Pen 1; Cargador 20; Recarga completa; Fiable, Precisa), con mira láser, Pistola pesada (35m; T/—/—; 1d10+4 I; Pen 2; Cargador 5; Recarga 2 completas), Espada de energía (1d10+8 E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada).

Armas: lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, 3 baterías para el rifle láser de largo alcance, traje climático.

TOCADO POR EL DESTINO (TALENTO)

Requisitos: Solo PNJs; deben tener voluntad propia. No es válido para demonios o criaturas no-muertas.

El PNJ tiene tantos Puntos de Destino como la mitad de su Bonificación de Voluntad (redondeando hacia arriba). Puede usar estos Puntos de Destino como si fuera un PJ e incluso puede “sacrificar” un Punto de Destino para sobrevivir a la muerte (si es posible), aunque esto debería ocurrir “fuera de cámara”. Siempre que fuera derrotado y el escenario se resolviera a favor de los acólitos, simplemente regresará otro día (probablemente para vengarse). Además, este PNJ también puede aplicar la regla de Furia virtuosa.

ARMAS NATURALES MEJORADAS (RASGO)

Los ataques de esta criatura son capaces de aplastar el plásticero o atravesar armaduras. Las armas naturales de esta criatura ya no se consideran Primitivas.

JUNT YAEGER

Junt Yaeger es un hombre de complexión robusta, un ex soldado de la armada que ha visto demasiado, y ha sufrido heridas mentales que, de haber sido sobre su cuerpo, lo habrían dejado lisiado. Aunque no es totalmente estable ni predecible, ha demostrado ser leal a Herrod; una virtud que el resucitado inquisidor siempre ha valorado, y ha sido recompensado con oportunidades continuas para luchar contra los enemigos del Imperio en la guerra secreta que su maestro desea.

Perfil del Junt Yaeger

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	46	45	54	31	34	37	25	35

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 16

Habilidades: Aguante (T), Código (Acólitos) (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Acólitos) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Imperio) (Int), Saber popular (Guardia imperial, Guerra) (Int) +10, Saber prohibido (Inquisición) (Int), Trepas (F).

Talentos: Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Impávido, Mandíbula de hierro, Odio (Demonios), Paranoia, Recarga rápida, Resistencia (Poderes psíquicos).

Blindaje: Armadura de caparazón de soldado de asalto (Todas 6).

Armas: Escopeta de dispersión "picadora de carne" (30m; T/-/-; 2d5+6 X; Pen 0; Cargador 1; Recarga 3 completas; Desgarradora, Dispersión), Pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Cargador 5; Recarga 2 completas), Espada sierra (1d10+6 A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), 2xGranadas de fragmentación (12m; T/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cargador 1; Explosión (4)), 2xGranadas cegadoras (12m; T/-/-; Cargador 1; Humo), 2xGranadas perforantes (12m; T/-/-; 2d10+4 X; Pen 6; Cargador 1).

Equipo: visor de infrarrojos, lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, 24 cartuchos de escopeta, 5 cargadores de pistola.

"MANO TENEBROSA"

"Mano Tenebrosa" es un asesino sin emociones ni más propósito que la ejecución de su oficio, salvo por su devoción al maestro que lo creó. Su nombre y personalidad han sido borradas y su identidad reescrita, "Mano Tenebrosa" es una herramienta de muerte manejada por el Inquisidor Herrod. Un maestro de la muerte envuelto en una armadura negra como la noche, "Mano Tenebrosa" es extrañamente olvidable: uno podría mirar directamente a su rostro, estudiarlo en detalle y, tras apartar la vista, no recordar ningún rasgo relevante.



Perfil del "Mano Tenebrosa"

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	38	38	41	53	41	49	59	15

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag) +20, Código (Acólitos) (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +20, Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Acólitos) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +20, Saber popular (Imperio) (Int) +10, Seguimiento (Ag) +20, Seguridad (Ag) +20, Rastrear (Int) +10, Trepas (F) +20.

Talentos: Anodino, Ataque relámpago, Ataque veloz, Coraje, Danza asesina, Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitiva, PS), Entrenamiento con armas c/c (Conmoción, Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Primitiva, PS), Evasivo, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Resorte, Sentido desarrollado (Todos).

Blindaje: Malla xenos cubierta con sintepiel (Todas 6).

Armas: 2 espadas de energía (1d10+8 E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada), Pistola de agujas personalizada (30m; T/-/-; 1d10 A; Pen 4; Cargador 7; Recarga completa; Precisa, Tóxica).

Equipo: Cinturón de cargadores, Multillave, reciclador de aire, visor fotosensible, 2 cargadores de agujas.

SARGENTOS CHILDRES Y MAKRADE

Childres y Makrade son los sargentos al mando de los escuadrones asignados bajo autoridad de los acólitos para su misión en Mara. Ambos son el producto de años de entrenamiento en los campos de batalla de la Cruzada del Margen y en las Madrigueras de Hollín de Tranch. Childres es alto, delgado y de piel oscura, con rasgos depredadores de los nómadas del desierto profundo de Maccabeus Quintus, mientras que Makrade es un gigante musculoso cuya cabeza y rostro afeitados están cubiertos de escrituras tatuadas con tinta sagrada. Ambos hablan poco, a menos que les hablen primero, pero son devotos siervos del Dios Emperador y sirven y obedecen a los acólitos hasta su último aliento.

Perfil de Chidres y Makrade

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	45	38	40	30	35	35	42	26

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Código (Jerga bélica) (Int) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Militar) (Int), Mando (Em), Nadar (F), Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Guerra, Imperio) (Int), Trepas (F).

Talentos: Devoción demencial, Disciplina férrea*, En las puertas del infierno*, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Nervios de acero, Resistencia (Calor, Frío, Miedo).

Blindaje: Caparazón de soldado de asalto (Todas 6).

Armas: Rifle láser "Luz de la Muerte" Sollex (80m; T/3/-; 1d10+5 E; Pen 2; Cargador 18; Recarga completa), Pistola automática (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Cargador 18; Recarga completa), Pistola de plasma (30m; T/-/-; 1d10+6 E; Pen 6; Cargador 10; Recarga 4 completas; Recarga, Sobrecalentamiento), Espada monofil (1d10+3 A; Pen 2; Equilibrada), 2xGranadas de fragmentación (9m; T/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cargador 1; Explosión (4)), 1x Granada de fogonazo fotónico (9m; T/-/-; Pen 0; Cargador 1; Especial).

Equipo: Uniforme, 2 baterías de repuesto de rifle láser, 1 bombona de plasma, microcomunicador, respirador, visor fotosensible.

*Los efectos de Disciplina férrea y En las puertas del infierno solo se aplican a los jenízaros macabeos bajo su mando.

ASTRÓPATA SILINUS

Silinus es una astrópata experimentada de avanzada edad que ha servido a la Inquisición en muchas ocasiones, aunque rara vez se ha encontrado en peligro directo. Es alta, delgada, y su envejecida piel es del color del pergamino seco y arrugada alrededor de la cuenca vacía de sus ojos. A pesar de su edad, Silinus se mantiene erguida con orgullo, y se comporta de manera autoritaria, insinuando con cada palabra la ignorancia de los demás. Ella cree que es la persona más experimentada y capaz de la misión y, aunque se somete a las órdenes de su maestro, servir a otros acólitos le resulta irritante. Su orgullo y condescendencia ocultan una voluntad más débil de lo que ella misma cree, y cuando se enfrente al verdadero horror que aguarda en Mara, podría ser su perdición.

Perfil de Silinus

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
10	15	20	30	27	44	38	35	20

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Lengua secreta (Acólitos) (Int), Psinisciencia (Per) +20, Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int) +10

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Factor psíquico 3, Manantial de poder, Meditación.

Poderes psíquicos: (Telepatía): Debilitar velo, Detectar vida, Precognición, Proyección, Resistir posesión, Telepatía.

Rasgos: Atadura del alma, Ciego.

Armas: Bastón (1d10+2 I; Equilibrada, Primitiva).

Equipo: Túnica verde con capucha.

NOVATOR BENHAMIN NOSTROMO

Benjamin Nostromo es un hombre anciano. Dolorosamente delgado y encorvado por los años, su piel es tan pálida que casi parece transparente; se mueve con una extraña forma de andar arrastrada y su actitud es rara y ajena al mundo. Antaño fue el más prominente de una gran estirpe de navegantes que sirvió a Erasmus Haarlock, Nostromo fue uno de sus más cercanos confidentes y aliados de mayor confianza. Abandonado en Mara tras dejar de ser de utilidad, ahora es un ermitaño medio loco vestido con harapos y pieles malolientes. Sin embargo, su abandono y su mente quebrada no han mermado sus poderes ni su habilidad para leer las mareas de la disformidad. Gracias a la maldición de Haarlock, carece del lujo de la muerte. Incluso si es asesinado, tarde o temprano regresa a la vida en algún lugar dentro de los confines de la estación helada de Mara para pasar su eternidad en la fría oscuridad.



Perfil de Novator Benjamin Nostromo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	25	25	28	45	62	50	20

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 9

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Lengua secreta (Navis nobilite) (Int) +10, Lógica (Int) +10, Navegación (Disformidad, Estelar) (Int) +20, Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave civil, Nave espacial) (Ag), Psinisciencia (Per) +20, Saber académico (Astromancia, Cartografía interestelar) (Int) +20, Saber popular (Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Mutantes, Psíquicos) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int) +20.

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser), Factor psíquico 2, Favorecido por la disformidad, Fortaleza mental, Impávido, Meditación, Resistencia (Miedo Poderes psíquicos).

Poderes psíquicos: Debilitar velo, Detectar vida, Precognición, Psicometría, Resistir posesión, Ruido blanco.

Rasgos: Cambiar de fase (a voluntad), Ojo de la disformidad.

Blindaje: Chaleco de malla oculto (Cuerpo 4).

Armas: Ninguna.

Equipo: Túnica con capucha, pieles remendadas cubiertas de escarcha, velo raído, sello familiar, comunicador personal encriptado (corroído, inutilizable e irreparable).

MALDITO (REGLA ESPECIAL)

La maldición de Nostromo le ha hecho quedar atado en cuerpo y alma al Tesseracto Ciego y no poder escapar de su sombra, ni vivo ni muerto. Si deja físicamente los confines de la estación helada, se desvanece lentamente de la existencia en cuestión de horas y reaparece allí. Del mismo modo, si muere, su cuerpo se desvanece y, tras soportar unas horas de agonizante olvido, las oscuras sombras de Mara lo escupen de nuevo entero.

Ojo de la disformidad: los verdaderos Navegantes poseen el ojo de la disformidad, el cual se manifiesta comúnmente como un tercer ojo físico (aunque en algunos casos se necesita una trepanación y un implante de párpado). El ojo es el don del navegante y potencia sus habilidades psíquicas. El ojo de la disformidad actúa como un foco psíquico (consulta la página 150 del libro básico de **DARK HERESY**).

Mirar directamente a este ojo es mirar desprotegido a la luz de la disformidad. Tal mirada tiene consecuencias terribles para la cordura del espectador e incluso puede resultar fatal. Aquellos que miren directamente al ojo de la disformidad de un navegante pueden sufrir sus efectos. Esto solo ocurre a corta distancia (tres metros o menos) y una víctima que sea consciente del peligro puede hacer una tirada enfrentada de Agilidad para evitarlo[†] (o puede optar por mantener sus ojos cerrados previamente). La víctima de esta mirada debe realizar una tirada enfrentada de Voluntad con el navegante. Si la víctima pierde, sufre 2d10+5 puntos de daño de energía. Este daño no se ve reducido por armadura ni por Resistencia. Cualquier persona que reciba daño de este poder también queda aturdida durante 1d5 asaltos y gana 1d5 Puntos de Locura. Cualquier criatura sensible que reciba daño por mirar al ojo de la disformidad debe superar una tirada **Complicada (-10) de Resistencia** o morirá de inmediato. Si la supera, sufre 1d10 Puntos de Locura.

[†]Asumiendo que el navegante tampoco tiene intención de no apartar la mirada.

LADY BOOK

Lady Book es en realidad una Vigilante Slaught; miembro de esa pestilente especie xenos que se ha dedicado al arte de la destrucción por encima de cualquier otro objetivo. En su disfraz humano, es una joven de aspecto severo, con el cabello blanquecino y recogido en una elaborada onda de rizos, viste un sencillito atuendo mercante de un rojo carmesí oscuro sobre un traje climático. Su verdadera forma es una masa semihumana de pesadilla, un retorcido conjunto de gusanos blancos que gotean un icor corrosivo blanco-azulado.

Perfil de Lady Book

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
53	48	(8) 47	(18) 60	56	(10) 55	53	78	26

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 40

Habilidades: Competencia química (Int) +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Intimidar (F) +20, Lógica (Int), Negociar (Em), Medicae (Int), Movimiento silencioso (Ag), Saber prohibido (Xenos) (Int) +10, Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag), Tasar (Int), Tregar (Ag) y otras que consideres apropiadas.

Talentos: Ambidiestro, Ataque veloz, Desarmar, Entrenamiento con armas xenos, Reacción rápida, Resorte, Tocado por el destino.

Rasgos: Criatura del más allá, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Inteligencia antinatural (x2), Miedo 3 (Horripilante), Regeneración (2d5+5 heridas), Resistencia antinatural (x3), Visión en la oscuridad.

Elasticidad: Los Slaught pueden estirar o contraer sus cuerpos hasta tres veces su longitud normal, lo que aumenta su alcance y proporciona una bonificación de +20 a las tiradas de Presa y Tregar.

Intocable: Los Slaught son seres sin alma que no proyectan ninguna sombra en la disformidad. Su mera presencia inhibe y perturba la energía psíquica de tal manera que incluso los humanos sin ninguna habilidad psíquica se sienten incómodos a su alrededor.

Invulnerabilidad psíquica: La criatura es completamente inmune a los poderes psíquicos, la energía psíquica y los efectos dirigidos contra ella (así como a los poderes de la disformidad, posesión, brujería, corrupción por horrores de la disformidad, etc.). Además, no pueden ser detectados mediante Psiniscencia, Detectar Vida ni habilidades similares. Los poderes con efectos en área en las que quedan atrapados simplemente no les afectan, aunque el poder aún podría afectar a otras personas.

Disrupción psíquica: Todos los poderes psíquicos y habilidades manifestados en las cercanías (un radio igual a la bonificación de Voluntad del Intocable en metros) ven su umbral aumentado en 10. Además, cualquier tirada asociada como parte del psíquico (como las tiradas de Voluntad, etc.) ve su dificultad aumentada en -20. Las entidades sujetas a Inestabilidad de la disformidad sufren el doble de daño por sus efectos mientras se encuentren en esta área.

Necrótico: A voluntad, los Slaught son capaces de exudar un líquido necrótico desde sus tejidos corporales. Esta bilis está llena de bacterias carnívoras y ácidos moleculares que licúan la carne e incluso atraviesan el metal. Cualquier persona que cause un golpe crítico a un Slaught en combate cuerpo a cuerpo tiene un 25% de probabilidades de ser salpicado por sus fluidos necróticos, sufriendo 1d10 A de daño Tóxico. Esta salpicadura se puede Esquivar, pero no Parar.

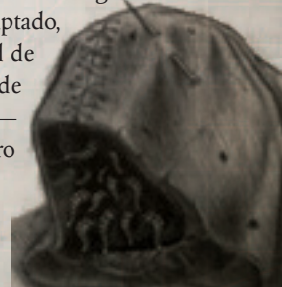
Consumir recuerdos: Al devorar la materia craneal de una criatura inteligente, el Slaught puede absorber los recuerdos, conocimientos y experiencias de la víctima. Estos recuerdos son a menudo una ciénaga confusa, y el Slaught debe superar una tirada de Inteligencia con un nivel de dificultad apropiado para seleccionar la información particular.

Blindaje: Campo de energía (todos los ataques a distancia reducen su daño en 10, la penetración de blindaje no evita este efecto; las armas cuerpo a cuerpo no se ven afectadas).

Armas: Agarre necrótico (1d10+9 A; Desgarradora; Tóxica), Brazales de luz fantarmal (30m; T/-/6; 2d10 A; Pen 0; Cargador ilimitado; Recarga N/A, Arma de disformidad), Implosionador de antimateria* (5d10 (x3) E; 25 metros de radio, un solo uso).

**Este dispositivo debe ser colocado como una carga explosiva y tiene un temporizador con un tiempo mínimo de 5 segundos.*

Equipo: vocotransmisor encriptado, placa de datos, llave de seguridad de un módulo de aterrizaje y uno de los salteríos grises de Haarlock— un gran tomo cubierto de cuero gris.



CAPITÁN AEDRIK

Aedrik es un capitán de incursores; un renegado humano que ha apostado su suerte con el Sindicato imperecedero a cambio de su alma y su libertad. Es completamente frío y despiadado, y sigue al pie de la letra todas las órdenes dadas por sus directivos.



Perfil del Capitán Aedrik

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	42	38	35	35	31	35	42	23

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 17

Habilidades: Aguante (R) +10, Código (Comerciantes libres) (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Jerga comercial) (Int), Indagar (Int), Interrogar (V), Jugar (Int), Leer/Escribir (Int), Navegación (Estelar) (Int), Negociar (Em) +10, Mando (Em) +10, Oficio (Capitán comerciante) (Int), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Aeronave civil, Nave espacial) (Ag) +10, Saber popular (Abismo Hazeroth, Imperio, Mercantil, Tecnología) (Int), Saber prohibido (Xenox) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Impávido, Nervios de acero.

Blindaje: Malla y caparazón (Cabeza 5, Brazos 4, Cuerpo 6, Piernas 5).

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Cargador 12; Recarga completa; Desgarradora), pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Cargador 15; Recarga Completa; Fiable), Puño de energía (2d10+7 E; Aparatosa, Campo de energía).

Equipo: Respirador, microcomunicador personal encriptado, 2 cargadores bólter, 2 baterías láser, malla de fibra climática, llave de seguridad de un módulo de aterrizaje.

KORT LUTHER

Un mercenario y reclamador tecnohereje, Luther es un individuo peligroso, encantador y hábil, pero no es un fanático ni leal a nada más que los tronos que pueda ganar. La otra motivación de Luther es su propio interés, pero no es un cobarde y está más que dispuesto a matar si es necesario.



Perfil de Kort Luther

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	38	55	45	30	41	38	35	40

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em), Competencia tecnológica (Int) +10, Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Lengua secreta (Bajos fondos de Malfi) (Int), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Aeronave civil, Levitador) (Ag), Rastrear (Int), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int) +10, Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Tocado por el destino (1 punto de destino).

Blindaje: Equipo antifragmentación y de caparazón desparejados y gastados (Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 3).

Armas: Pistola pesada con balas dum-dum (35m; T/-/-; 1d10+6 I; Pen 3; Cargador 5; Recarga 2 completas), Cuchillo monofil (3m; 1d5+3 A; Pen 2).

Equipo: malla de fibra climática, respirador, visor fotosensible, vocotransmisor portátil, multiherramienta, placas de datos y un detector de radiación, 1 cargador para la pistola pesada.

GHAST "MATAMONJES"

Alto y demacrado, la carne de Ghist cuelga de su otrora robusta figura. Viste una túnica hecha a trozos de las que llevaban peregrinos asesinados, y sobre ella, una armadura de metal forjado. Sobre su rostro luce una tosca máscara de bronce que imita un sabueso rabioso. Apenas capaz de contener su rabia y sed de sangre, Ghist es, no obstante, hábil en la disformidad y capaz de invocar las energías oscuras de la misma incluso consumido por un frenesí asesino. A causa de los huevos de psiconeuein en su cerebro, ahora es un pálido eco de su antiguo poder.



Perfil de Ghist "matamonjes"

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	30	41	42	30	21	33	56	11

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Intimidar (F) +20, Invocación (V) +20, Lengua secreta (Peregrinos de Hayte) (Int) +20, Mando (Em) +20, Perspicacia (Per) +10, Psiniscencia (Per), Saber popular (Bajos fondos, Credo imperial, Ecclesiarquía, Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía) (Int) +10, Saber prohibido (Demonología, Disformidad) (Int) +20.

Talentos: Carga frenética, Consumido por el rencor, Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Factor psíquico 4, Favorecido por la disformidad, Furia asesina, Furia de combate, Furia mental, Golpe mortífero, Resistencia (Poderes psíquicos), Tocado por el destino.

CONSUMIDO POR EL RENCOR (TALENTO)

El alma y la mente de un Peregrino de Hayte están tan consumidas por la amargura y la malicia que no hay espacio para nada más. El sufrimiento físico tiene poco significado, aparte del placer de infligirlo a otros.

Este talento proporciona una bonificación de +10 para resistir el miedo y cualquier intento de controlar o influenciar su mente, y +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 exitosa.

¡BRUJERÍA!

Aunque no es un verdadero psíquico, Ghost "matamonjes" puede manejar el poder de la disformidad mediante encantamientos y hechicería. Para reflejar los métodos arcanos y esotéricos que emplea, todos sus poderes requieren una acción completa para ser utilizados y tienen un umbral +2 mayor que el que tendrían para un psíquico. Además, la práctica de las artes oscuras está lejos de ser segura, incluso en comparación con el uso de las habilidades de un psíquico, y suma +5 a los resultados de cualquier Fenómeno Psíquico y Peligros de la disformidad que provoque.

Poderes psíquicos: Aura de miedo (9), Espasmo (9), Holocausto (25), Infligir dolor (10), Rayo de fuego (13), Toque dementador (13), Tormenta de fuego (18)

Blindaje: Caparazón y pieles cosidas con protecciones arcanas (Cabeza 4, Cuerpo 6, Brazos 3, Piernas 5)

Armas: Pistola automática (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Cargador 18; Recarga completa), Hacha sierra (1d10+10 A; Pen 2; Desgarradora).

Equipo: túnicas raídas negras y rojas, 1 cargador extra de pistola automática, las manos amputadas de una docena de monjes (se consideran un foco psíquico).

EL TRAIADOR FIHAD CONSTANTINE

Una vez aliado de los acólitos y un firme defensor de la ley Imperial como arbitrador, Constantine ha caído en la oscuridad y se ha convertido en un servidor de un amo oscuro y sobrenatural. Todo lo que queda de su antiguo carácter es una rabia hirviente y una fría ambición.

Perfil del traidor Fihad Constantine

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	41	38	38	41	43	38	48	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Carisma (Em), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Interrogar (V) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber académico (Juicio) (Int) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Herejía) (Int) +10, Trepar (F) +10.

Talentos: Coraje, Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, PS), Entrenamiento con armas c/c (Conmoción), Entrenamiento con pistolas (Bólter, PS), Sometimiento, Tocado por el destino (2 puntos de destino).

Rasgos: Envuelto en sombras

Blindaje: Caparazón (Brazos 6, Cuerpo 6, Piernas 6)

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Cargador 8; Recarga completa; Desgarradora), Cuchillo monofilos (3m; 1d5+3 A; Pen 2).

Equipo: Microcomunicador, 3 cargadores de pistola bólter.

ENVUELTO EN SOMBRAS (NUEVO RASGO)

Las sombras parecen agruparse alrededor del personaje, incluso a plena luz del día, y la sangre negra de sus venas posee extrañas propiedades curativas.

El personaje gana +10 a todas las tiradas de Esconderte y Movimiento silencioso y regenera 1 herida cada asalto de combate mientras siga con vida.

EPHRAIM RYDER

Ryder es un cazador y líder del clan de la población de Ascenso Nocturno en Crepúsculo. Es un hombre duro, forjado por un mundo igualmente duro, pero leal a su gente y sorprendentemente sutil y ágil de mente.

Perfil de Ephraim Ryder

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	33	35	41	36	34	36	46	31

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Jerga de crepúsculo) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Rastrear (Int), Saber popular (Crepúsculo, Historia del clan, Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Disformidad) (Int), Supervivencia (Int) +10.

Talentos: Difícil de matar, Entrenamiento con armas básicas (Primitiva), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Nervios de acero.

Blindaje: Chaqueta y botas de cuero (Cuerpo 2, Piernas 2, Primitivo)

Armas: Cuchillo serrado (3m; 1d5+3 A; Primitivo), Hacha (1d10+2 A; Desequilibrada, Primitivo), mosquete de doble tubo (30m; T/-/-; 1d10+2 I; Pen 0; Cargador 2; Recarga 5 completas; Impreciso, Poco fiable, Primitivo).

Equipo: amuleto gris-gris, frasco de agua, 12 balas y pólvora.



LAS MASAS

Esta sección detalla las reglas para las otras criaturas y PNJs que forman una parte crucial de **ESTRELLAS MUERTAS**, aunque no sean nombrados directamente. Además, muchos PNJs listados en el libro básico de **DARK HERESY** son perfectamente utilizables y útiles en este escenario. En particular, el Espectro Astral, los Mortificantes y los Espíritus Impuros son adecuados para las secciones de la Estación Helada y las minas, mientras que el Mutante, el Acechador Crepuscular y el Ala Nocturna pueden ser útiles en las secciones que tienen lugar en Crepúsculo. En particular, el DJ debería hacer referencia a la Cepa Mara Psiconeuein en la página 353 del libro básico de **DARK HERESY**, ya que sin duda estos monstruos aparecerán a lo largo de la aventura!

Daño Crítico y las Masas: Cuando estés manejando un combate que involucre a PNJs y antagonistas de la siguiente sección, se recomienda que apliques las reglas para Golpes Críticos de Muerte Súbita (consulta la página 201 del Capítulo VII: Reglas de Juego en el libro básico de **DARK HERESY** para más detalles).

JENÍZARO MACABEO

Los Jenízaros Macabeos son la élite de los regimientos de la guardia imperial, reclutados en Maccabeus Quintus; un planeta árido y seco, de milagros y polvo, que también es uno de los lugares más sagrados dentro del Sector Calixis. Elegidos entre los miembros más fanáticos de la secta Drusiana de la creencia imperial, los Jenízaros están altamente entrenados, bien equipados y son fanáticamente devotos al servicio que prestan al Dios Emperador de la humanidad. Su entrenamiento y doctrinas se basan en el llamado Tridente Drusiano de resistencia, devoción y sacrificio; los que visten de negro y máscaras plateadas encarnan los tres valores al máximo.

Perfil del Jenízaro macabeo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	40	38	40	30	30	35	39	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Militar) (Int), Nadar (F), Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Guerra, Imperio) (Int), Saber popular (Guardia imperial) (Int) +10, Tregar (F)

Talentos: Devoción demencial, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS, soldados con armas especiales también poseen Lanzallamas o Plasma), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Nervios de acero, Resistencia (Calor, Frío, Miedo).

Armas: Rifle láser Sollex "luz de la muerte" (80m; T/3/-; 1d10+5 E; Pen 2; Cargador 18; Recarga completa), Cuchillo monofiló (3m; 1d5+3 A; Pen 2), 2xGranadas de fragmentación (9m; T/-/-; 2d10 X; Pen 0; Cargador 1; Explosión (4)), 1xGranada de Fogonazo Fotónico (9m; T/-/-; Pen 0; Cargador 1).

Un miembro de la escuadra también lleva un rifle de plasma (90m; T/2/-; 1d10+6 E; Pen 6; Cargador 20; Recarga 8 completas; Recarga, Sobrecalentamiento), otro miembro lleva un Lanzallamas (20m; T/-/-; 1d10+4 E; Pen 3; Cargador 3; Recarga 2 completas; Lanzallamas).

Equipo: Uniforme, traje climático, 2 cargadores de rifle láser, microcomunicador, respirador, visor fotosensible, los miembros especiales de la escuadra tienen o un contenedor extra de plasma, o 2 extra de combustible lanzallamas.

DESGARRADOR DYBUK

Los Dybuk, o huéspedes demoniacos menores, son creados por los Peregrinos de Hayte a partir de humanos. Algunos incluyen depredadores y animales mutilados y vinculados a esencias demoniacas. Son seres distorsionados y antinaturales, mitad animal y mitad pesadilla viviente, con fosas ardientes de fuego profano por ojos; su carne desgarrada brilla con símbolos resplandecientes y ataduras de protección.

Perfil del desgarrador Dybuk

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	—	(8) 45	(19) 54	30	17	30	40	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 19

Habilidades: Nadar (F), Perspicacia (Per), Movimiento silencioso (Ag) +10, Rastrear (Int) +10, Tregar (Ag) +30.

Talentos: Ataque veloz, Asalto rabioso, Carga frenética, Difícil de matar, Furia asesina, Sentido desarrollado (Todos).

Rasgos: Armas naturales mejoradas, Bestial, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Fuerza antinatural (x2), Miedo 2, Velocidad antinatural, Visión en la oscuridad.



Blindaje: carne cosida con protecciones (Todas 3)
Armas: Colmillos y garras ganchudas (1d10+9 A; Pen 3; Desgarradora)

PEREGRINOS DE HAYTE

Los Peregrinos de Hayte restantes, de los cuales quedan unos veinte dispersos por toda la estación helada (cuando llegaron eran más de cien), han degenerado en una chusma salvaje y canibalista, y pueden ser representados con las entradas de sectario fanático o mago sectario en el libro básico de **DARK HERESY**, añadiéndoles el talento Consumido por el Rencor (consulta la 63). Varios también están armados con lo siguiente:

Hacha sierra (1d10+7 A; Pen 2; Desgarradora), o Electroflagelo (1d10+5 I; Conmocionadora, Flexible), pistola automática con balas matahombres (10m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 3; Cargador 18; Recarga completa), 3x Granadas de fragmentación (9m; 2d10 X; Pen 0; Explosión (4))

SOMBRAS ASTILLADAS

Las Sombras Astilladas son demonios formados en la disformidad a partir de los reflejos de pensamientos maliciosos y odios ocultos que nacen en los oscuros rincones de la mente. Cuando se manifiestan, toman la forma de una masa cambiante de sombras rasgadas y sólidas, con bordes como dientes curvados de oscuridad. Las Sombras Astilladas se sienten especialmente atraídas por lugares de malestar sombrío y violencia rencorosa.

Perfil de la sombra astillada

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	—	35	40 ⁽⁸⁾	20	15	25	40	—

Movimiento: 2/4/6/12 **Heridas:** 16

Habilidades: Psinisciencia (V).

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Amorfo, Armas naturales improvisadas, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Fisiología extraña, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3, Presencia demoníaca, Visión en la oscuridad.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a 20 metros sufren un -10 a las tiradas de Voluntad.

Armas: Astillas de sombras (1d10+3 A; Pen 3; Desgarradora).

LOS MUERTOS FRÍOS

Los muertos reanimados encontrados en la Estación Helada de Mara son cadáveres congelados poseídos por espíritus infernales, demonios menores y otras criaturas de la disformidad. Gracias a la delgada frontera entre la realidad y el más allá en Mara, son terroríficamente poderosos y difíciles de detener. Cubiertos de escarcha y de horribles heridas congeladas, los muertos se mueven con lentos y crujientes movimientos hacia cualquier ser vivo que puedan devorar. El mortal frío de sus agarres puede drenar las almas de sus víctimas.



Perfil de los Muertos fríos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	—	55 ⁽¹⁰⁾	45 ⁽⁸⁾	15	15	15	35	—

Movimiento: 1/2/3/6

Heridas: 15

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Armas naturales mejoradas (manos y dientes congelados), Criatura del más allá, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2, Muerto reanimado, Resistencia antinatural (x2), Profano, Visión en la oscuridad.

Armas: Manos muertas (1d10+10 I). Además, cualquier criatura viva golpeada (sin importar si recibió daño) debe superar una tirada de **Moderada (+0) de Resistencia** o sufrirá 1d10 puntos de daño a su Resistencia. Protecciones hexagráficas y defensas similares reducen la dificultad de la tirada a Rutinaria (+20).

Profano: Las armas benditas y sagradas le causan el doble de daño después de aplicar el blindaje.

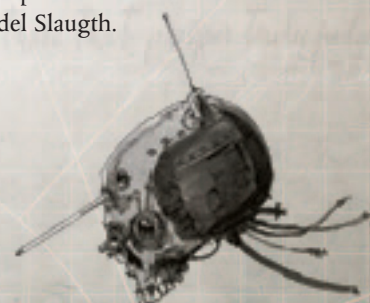
Muerto reanimado: Estas criaturas no necesitan respirar; no se cansan y son inmunes a los venenos y enfermedades, así como a muchos peligros ambientales. No pueden ser aturridos ni sufren penalizaciones por estar heridos. Además, solo reciben daño sufrido en la cabeza o el cuerpo; cualquier daño sufrido en brazos o piernas se ignora, y en caso de un golpe crítico, simplemente dejará inutilizada la extremidad.

MERCENARIO DEL SINDICATO

Usa el perfil del tecnohereje o Soldado de escuadrón de la muerte en las páginas 344–345 del libro básico de **DARK HERESY**, añadiendo un traje climático y un respirador a su equipo.

COSECHADORAS SLAUGHT

Una Cosechadora Slaught es una masa amorfa de carne húmeda y ondulante, del tamaño de un vehículo blindado, que flota silenciosamente sobre el suelo, buscando materia sensible para que sus amos la consuman con una persistencia casi ciega, sin cansarse ni ceder. Cuando encuentran una víctima, la persiguen implacablemente, arrastrándola con gruesos zarcillos metálicos con pinzas en los extremos; una obscena boca similar a una sanguijuela envuelve la cabeza de la víctima y la decapita. Las cabezas se conservan en un saco carnosos semitransparente en el lomo de la criatura para el posterior festín del Slaught.





Perfil de la Cosechadora Slaught

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	—	41	⁽⁶⁾ 33	32	10	18	38	—

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 35

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Coraje

Rasgos: Amorfo, Bestial, Carga brutal, Criatura del más allá, Fisiología extraña, Inmortal, Levitador (4), Necrótico, Resistencia antinatural (x2), Sentidos antinaturales, Tamaño (Enorme), Tóxico.

Inmortal: La Cosechadora Slaught no puede ser dañado por enfermedades, venenos, o efectos tóxicos. No tiene necesidad de respirar y pueden sobrevivir sin ayuda en el vacío.

Necrótico: Cualquier persona que cause un golpe crítico a una Cosechadora Slaught en combate cuerpo a cuerpo tiene una probabilidad del 25% de ser salpicado por sus líquidos necróticos, lo que causa 1d10 A de daño Tóxico. Esta salpicadura se puede Esquivar, pero no Parar.

Blindaje: Ninguno.

Armas: tenazas goteantes de ácido (1d10+4 E; Pen 6; Tóxica).

ACECHADOR DEL ANOCHECER

Los acechadores del anochecer son acechadores crepusculares (consulta la página 346 del libro básico de **DARK HERESY**), criaturas depredadoras y violentas que han sido capturadas y equipadas con mejoras de servidor y sistemas de control para transformarlas en terrores nocturnos insuperables bajo el control de la oscura fuerza que ha tomado el control de Sinophia Magna. Sus cuerpos parecen un híbrido aterrador de un humano envejecido y marchito y un insecto cubierto de hierro negro, con múltiples unidades ópticas brillando en las cuencas de sus ojos.



Perfil del Acechador del anochecer

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	30	⁽⁸⁾ 43	40	⁽¹⁰⁾ 53	21	46	28	18

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 20

Habilidades: Engañar (solo imita voces y sonidos) (Em) +20, Escondese (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per), Tregar (F) +20

Talentos: Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie,

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Armas naturales mejoradas (lanzas de hueso), Envuelto en sombras, Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Miedo 2, Placas blindadas, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Ninguno (Todas 6).

Armas: Lanza de hueso (1d10+10 A), lanza-boleadoras implantado (30m; T/—/—; Pen 0; Cargador 4; Recarga completa; Apresadora, Imprecisa, Primitiva).

CIUDADANO DE CREPÚSCULO

La población humana de Crepúsculo es una pequeña y desgarrada colección de individuos extremadamente resistentes, según algunos, tocados por fuerzas oscuras.



Perfil de ciudadano de Crepúsculo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	26	36	38	30	25	31	40	25

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga de Crepúsculo) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Rastreas (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int), Supervivencia (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitiva), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva).

Blindaje: Chaqueta y botas de cuero (Cuerpo 2, Piernas 2; Primitivo).

Armas: Cuchillo (3m; 1d5+2 A; Primitiva), Hacha (1d10+2 A; Desequilibrada, Primitiva) y Ballesta (30m; T/—/—; 1d10 A; Pen 0; Cargador 1; Recarga 2 completas; Primitiva)

Equipo: amuleto gris-gris, frasco de agua, 12 virotes.

MALDICIONERO

Los maldicioneros son brujas, videntes y profetas de Crepúsculo. Estos psíquicos de bajo rango y no autorizados son relativamente comunes en Crepúsculo, y la cosecha de las Naves Negras rara vez logra encontrarlos. Los maldicioneros viven en los márgenes de los asentamientos de Crepúsculo, siendo al mismo tiempo temidos y apreciados por los habitantes del planeta. Pueden ver cosas que otros no pueden, advertir sobre peligros, hablar por los muertos y tejer maldiciones.



Perfil del Maldicionero

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
21	24	26	33	37	31	38	46	31

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Charlatanería (Em), Código (Ocultismo) (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga de Crepúsculo) (Int), Medicae (Int), Oficio (Sanador, Vidente) (Int) +10, Psinisciencia (Per) +10, Saber popular (Crepúsculo, Historia del clan) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Psíquicos) (Int), Supervivencia (Int) +10, Rastrear (Int), Trucos de manos (Ag).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Factor psíquico 2, Resistencia (Miedo, Poderes psíquicos).

Armas: Bastón retorcido (1d10+2 I; Equilibrada, Primitiva).

Poderes psíquicos: Ajar, Aura de miedo, Convocar criatura, Infligir dolor, Sanar

Equipo: Amuletos y baratijas (se consideran un foco psíquico), kit primitivo de sanador, frasco de agua, alcohol.

APÉNDICE III: AYUDA DE JUEGO

AYUDA DE JUEGO I: DATAFAX PLANETARIO DE MARA

CLASIFICACIÓN: DARK OMEGA

+++¡Advertencia! Si está leyendo este registro sin autorización, informe inmediatamente al oficio de los Sagrados Ordos más cercano para una sentencia sumaria+++

+++¡Encriptación Hexogramática iniciada+++

+++Comienza el fichero guardado+++

FECHA/SELLO: 5945815.M41

SUJETO: Mara

Población: Ninguna—Mara V (también conocida simplemente como Mara) está clasificado como un mundo muerto, y todo el sistema está aislado y fuera de los límites del tráfico imperial por edicto inquisitorial.

Acceso inquisitorial disponible SOLO por bajo aprobación directa del Cónclave (comprobar la ordenanza lambda-extris-9)

Situación previa: Colonia penal del arbitres: 743.M41-768.M41: población aproximada 32.000; planeta abandonado tras sufrir un 78% de bajas.

Nivel de diezmos: Ninguno.

Geografía/Demografía: Mara V es un mundo helado incapaz de sustentar formas de vida terranas sin soporte artificial debido al frío extremo y a su atmósfera. Durante el ciclo diurno del planeta, los altos niveles de radiación superficial debido a los fuertes vientos solares son perjudiciales para la supervivencia a largo plazo en la superficie. La mayor parte del planeta sufre glaciaciones permanentes hasta una profundidad de varios kilómetros en algunas áreas. La temperatura ambiente rara vez aumenta lo suficiente como para permitir la evaporación del agua, salvo por irrupción criomagnética.

Las únicas estructuras visibles son las de la antigua colonia penal; la instalación principal (estación M-Alpha) se construyó sobre una meseta de hielo en el ecuador geológicamente estable del planeta que permanece prácticamente intacta. El estado de más de treinta plataformas mineras y bases de prospección ubicadas en otras partes de la superficie de Mara que también fueron abandonadas durante la deserción del mundo sigue siendo en gran medida desconocido.

Tipo de gobierno: Ninguno, pero el sistema Mara aún está catalogado nominalmente como un protectorado del Adeptus Arbitres en el sector Calixis.

Gobernador planetario: Actualmente rescindido/ninguno. Título anteriormente ostentado por la oficina del Primer Guardián (el más alto rango entre los mariscales penitenciarios).

Presencia del adeptus: Ninguna.

Militar: Comercio/Economía/Otros: La antigua colonia penal designada como Estación Helada de Mara ha estado abandonada durante más de cincuenta años debido a {SELLADO/BORRADO}. Durante su período de funcionamiento, el personal de la estación llevó a cabo operaciones de minería y prospección de valiosos elementos metálicos y estratos de cristales formados a alta presión, entregados directamente al gobierno del subsector. Bajo la supervisión directa del Arbitres, se realizaron excavaciones de núcleos profundos basadas en antiguos sistemas de túneles y redes de cuevas existentes bajo la superficie.

El paso al sistema Mara está prohibido. Debido a la naturaleza percibida de la amenaza moral que supone a los residentes a largo plazo en el sistema, no se mantiene un bloqueo cercano; en su lugar, cientos de pequeñas patrullas vigilan el perímetro intervalos regulares. No se realizan negocios o envíos imperiales legítimos en Mara o sus alrededores. El contrabando ilegal a través del sistema es poco frecuente, pero no desconocido.

El sistema Mara está calificado como un peligro de clase Mu para el transporte y navegación en la región.

Pensamiento del día: Destinos peores que la muerte son la justa recompensa de los curiosos.



Última transmisión de la colonia penal

Leales acólitos,

Se os solicita y requiere inmediatamente, bajo la autoridad del Dios Emperador de la Humanidad, que os sometáis a esta llamada al orden y sirváis a las más sagradas Órdenes de Su Inquisición, por mi escrito y el codicilo del muy honorable Caidin, Lord Inquisidor General del Cóndave Calixis.

En primer lugar, quiero felicitaros. Gracias a vuestra fe, habilidad y tu voluntad de sobrevivir, habéis llamado nuestra atención sobre una amenaza sumamente perversa para la futura seguridad del Imperio de la Humanidad. Los acontecimientos relacionados con el Legado de Maarlock, de los que habéis formado parte, creo que plantean el riesgo más grave que las sagradas Órdenes han visto en el sector Calixis en muchos años. Solo gracias a vuestra sangre y sacrificio no ha ocurrido una tragedia mayor.

Ahora id a Mara y terminad este asunto. El mundo está prohibido y es peligroso, pero en algún lugar bajo las pasillas y cámaras embrujadas de la mina penal abandonada podréis encontrar el Teseracto Ciego (comprobad el Anexo), la antigua puerta por la que ahora parece seguro que Maarlock se fue y pronto regresará. Detenedle y evitad que otros se apropien de sus secretos.

Debéis actuar con rapidez y con convicción. Mis agentes me informan de que otros que buscan el Legado también están al tanto de la verdad y existen posibilidades de que las propias miembros de las sagradas Órdenes se hayan visto comprometidas por este asunto, aunque aún queda por ver si ha sido de forma interna, o externa.

Id por la luz del Trono Dorado, servidnos honorablemente y regresad victoriosas de la oscuridad.

Inquisidor Silas Marr



+++ GRABACIÓN ADJUNTA—ANEXO SOBRE EL SUBCÚMULO GIMEL OBSIDIANA +++

CLASIFICACIÓN: EBON OMEGA

TEMA: Informe compilado sobre la actividad de Solomon Haarlock en el planeta designado como Mara—Expansión Calyx

FECHA DEL REGISTRO: 7646.734.M36

Los primeros informes de nuestros agentes ocultos en el círculo cercano del comerciante independiente Solomon Haarlock informan de que el quinto planeta del sistema estelar dentro de la inexplorada Expansión Calyx (consultar coordenadas adjuntas), muestra rastros de estructuras bajo la superficie del planeta; construcciones que en un principio se consideraron subproductos de la (ahora inexistente) actividad volcánica natural. Sin embargo, la investigación y descubrimientos posteriores demostraron que esto era falso. El origen de estas construcciones es desconocido, pero nuestros agentes transmiten la opinión del Sabio Magister de Haarlock de que son anteriores no sólo al Imperio, sino a toda la vida orgánica en esta parte de la galaxia. Estas estructuras, combinadas con la radiación del violento y anómalo sol del sistema y unos depósitos minerales cristalinos muy inusuales, tienen un profundo e impredecible efecto en el tejido del espacio real en la ubicación del planeta; no sólo crean fisuras a través de las cuales las energías de la disformidad pueden filtrarse sin ayuda, sino también en el espacio-tiempo localizado. Una expedición reciente al sistema de cuevas más grande descubierto en las profundidades del planeta ha permitido acceder a la estructura más grande e inusual hasta la fecha. Se dice que el propio Haarlock completó la última etapa de este descenso acompañado únicamente por su navegante de confianza Hilas-Set Nostromo.

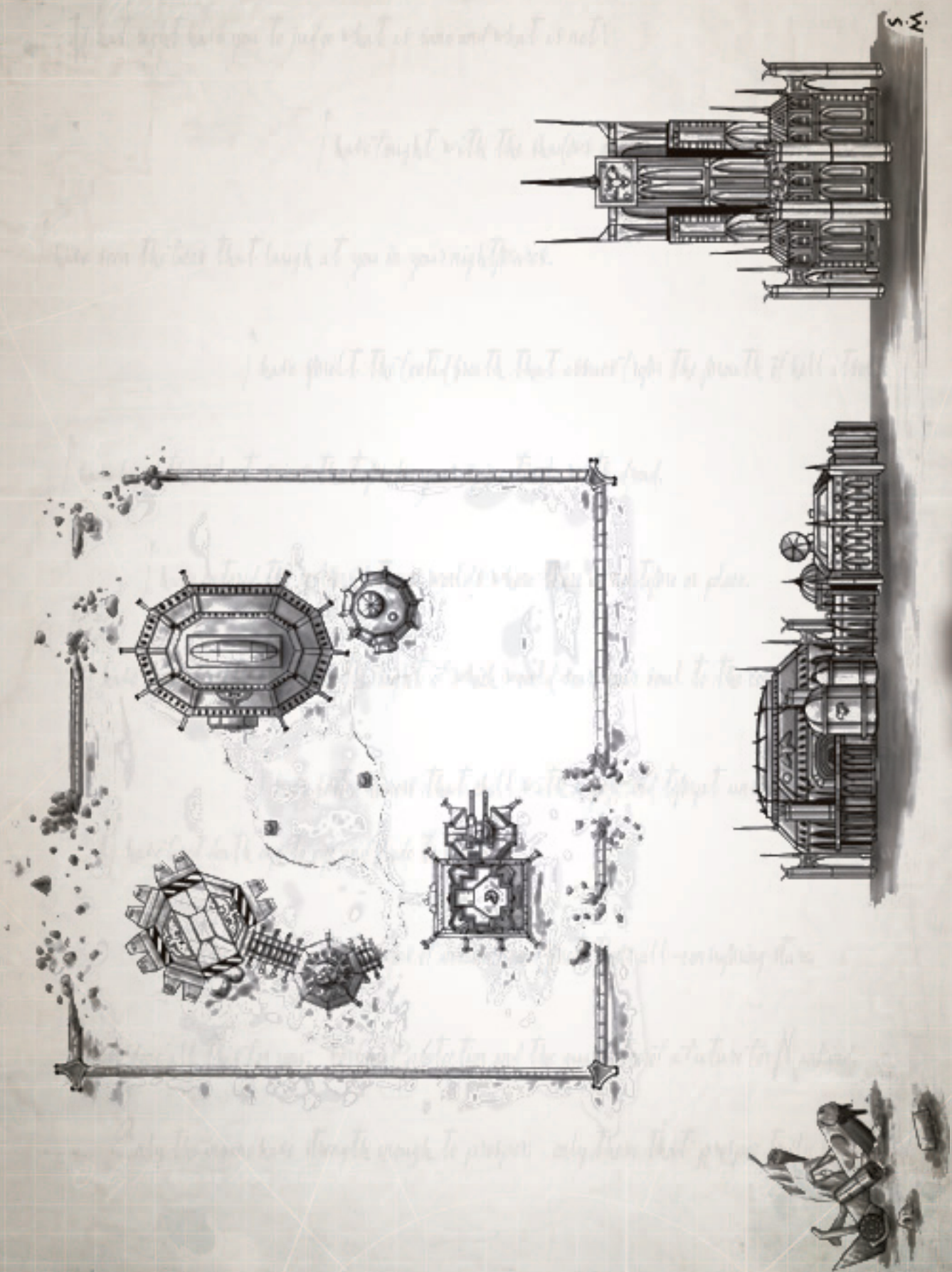
A su regreso, Haarlock parecía muy afectado por sus experiencias (lo que, dado su carácter, es un evento extremadamente notable) y el navegante Nostromo estaba violentamente angustiado como si estuviera dominado por el miedo. Ambos hablaron con el círculo íntimo secreto de Haarlock sobre ver el umbral de un “retorcido laberinto de posibilidades”; un “Tesseracto Ciego”, expresado en las mismas palabras que usó Nostromo, aunque no he podido averiguar otros detalles. Haarlock preservó sus observaciones, y las de Nostromo, en sus diarios cifrados personales y sus “Salterios Grises” secretos y prohibió toda conversación sobre las estructuras bajo el planeta antes de ordenar una retirada inmediata del sistema. Como nota final, vale la pena mencionar que el nombre con el que Haarlock ha bautizado este nuevo sistema en sus mapas es “Mara”, una palabra originada en una de las antiguas lenguas terranas que tanto le gustan, y que significa, según creo, “infierno”, “demonio” ó “sueño maligno”...

++**Nota**++ El análisis del inquisidor Ark Ashtyn sobre los informes relativos al incidente de la incursión en la realidad del 743.M41 relacionan el epicentro de las perturbaciones a un área en expansión de los niveles subterráneos del complejo de la estación genetoria. El área de la explanada que ocupa el complejo podría corresponderse con la mencionada en los descubrimientos de Haarlock hace milenios++

+++ FIN DE LA GRABACIÓN ADJUNTA+++



MAPA I: EL COMPLEJO DE MARA (SUPERFICIE)



MAPA II: EL COMPLEJO DE MARA (SUBTERRÁNEO)



DARK HERESY™

ESTRELLAS MUERTAS™

EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE LA TRILOGÍA DEL LEGADO DE HAARLOCK

El infame comerciante independiente, Erasmus Haarlock, está preparando su regreso, y solo la Inquisición se interpone en su oscura venganza.

Este libro contiene la conclusión definitiva de una trilogía de épicas aventuras de Dark Heresy.

Los acólitos deben tomar una decisión fatídica que afectará al futuro del propio Sector Calixis

La aventura lleva a los acólitos al mundo prohibido de Mara y al planeta maldito de Crepúsculo.

Viejos enemigos y aliados se unirán a la lucha en ambos bandos—¿Serán capaces los acólitos de sobrevivir a la terrible conclusión del Legado de Haarlock?

Diseñada para todos los niveles, principiantes y veteranos por igual pueden explorar diferentes caminos hacia el éxito.

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



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

