

ROGUE TRADER

PANTALLA DEL DJ



WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO
Ross Watson

ESCRITO Y DISEÑADO POR
Owen Barnes, y Sam Stewart

EDICIÓN
Leigh-Anne Reger

DISEÑO GRÁFICO
Kevin Childress

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Kevin Childress

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR
Matt Bradbury, Alex Figini, Anton Kokarev
y Aaron Panagos

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES
Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Gabe Laulunen

COORDINADOR DE DESARROLLO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS
Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS Y
DERECHOS ADQUIRIDOS
Erik Mogensen

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL
Alan Merret

JEFE DE LICENCIAS Y DEPARTAMENTO JURÍDICO
Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker con Cliff Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "No Guts No Glory" Sean Connor con Mathieu Booth y Stephen Pitson, Benn Williams con Kat Glass, Chris Lancaster, Rebecca Williams y Eric Young

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR
Pablo Pérez "Darkpaul"



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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

Traducción libre del manual del juego **ROGUE TRADER**. 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, **ROGUE TRADER**, las siguientes marcas y respectivos logos, **ROGUE TRADER**, 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 **ROGUE TRADER** son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2009, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

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

www.FantasyFlightGames.com



SUSURROS EN LA TORMENTA

IMPPLICACIONES
IMPERIALES

•

ESTADO DE
DECADENCIA

•

SVARD: LA LUNA
HELADA

•

SILENCIO: LA TORRE
DE LOS SANTOS

•

ENGRANAJE: LA LUNA
INDUSTRIAL

•

INSTALACIÓN 23:
LA REFINERÍA DE
PROMETIO

•

APÉNDICE

SUSURROS EN LA TORMENTA

“La dinastía de un comerciante independiente se asienta sobre la ambición de sus ancestros, ya sean sueños de gloria o temor al fracaso”.

—Portador de la licencia: Una historia del vacío

Las dinastías de comerciantes independientes perduran durante los siglos, creciendo y menguando a la luz del Imperio a través del vacío. Incluso los comerciantes independientes menos poderosos pueden ubicar su linaje varias generaciones en el pasado, citando y presumiendo de actos de heroísmo y avaricia contra una galaxia indiferente. Algunas historias podrían incluso ser ciertas en parte. Sin embargo, la mayoría de los que portan la licencia de comercio, apenas poseen conocimiento sobre sus ancestros, construidos sobre mentiras e historias fantásticas de sus progenitores. Tal vez exista una buena razón para esto. Los comerciantes independientes viven al límite de la autoridad del Imperio, y sus acciones suelen ser cuestionables. También se dice que ningún comerciante independiente ha alcanzado la grandeza sin la buena voluntad de sus aliados.

Susurros en la tormenta explora la oscuridad que acecha en el pasado de los exploradores, obligándoles a enfrentarse a los errores de sus ancestros y decidir si los repetirán o los enmendarán. Esto es mucho más que una simple cuestión moral, y los exploradores tendrán la oportunidad de ganar un gran prestigio y beneficio por ellos mismos (además de ganarse el favor de un sistema estelar) si se muestran audaces y astutos.

RESUMEN

La aventura comienza cuando los exploradores son interceptados en el extremo del reino de Winerscale por la Mano de Redención—un crucero imperial de clase lunar. El capitán Keel, comandante de la Mano, “invita” a los exploradores a bordo para discutir un asunto de gran importancia. Keel se encuentra en una misión para la flota de batalla Calixis (y los sombríos poderes que acechan al alto mando) para aventurarse en la Expansión y rescatar a un enviado imperial desaparecido. Ha sido elegido por su lealtad al Imperio y por su implicación personal en la misión: el enviado es su hermano. Según les cuenta el enviado ha desaparecido en el sistema Svard, que casualmente fue fundado por la dinastía de los exploradores. Keel quiere su ayuda para recuperar al enviado y sobrellevar cualquier eventualidad que pueda ocurrir en Svard. Para terminar, ofrece a los PJs su ayuda para restablecer su reclamación sobre el sistema.

La mayor parte de la aventura ocurre en el sistema Svard y sigue los esfuerzos de los exploradores para ayudar a Keel a encontrar al enviado, obtener beneficios y descubrir los secretos sobre la fundación del sistema. A su llegada descubren un sistema imperial caótico, caído en un estado de decadencia y ruina. Repartidos por una serie de lunas que orbitan alrededor de un gran gigante gaseoso, los habitantes de Svard a duras penas sobreviven contra la terrible secta conocida como los susurrados.

Con la ayuda del capitán Keel y el concilio de



crystal—el último vestigio de autoridad imperial en Svard—los exploradores deberán intentar cambiar el destino del sistema y restaurar sus lunas una por una. También deberán descubrir el poder tras los susurrados y los oscuros secretos que se ocultan en su propio pasado.

La aventura termina con el alzamiento de los susurrados y el despertar de un maestro alienígena desde las profundidades de la superficie cubierta de nubes de tormenta del gigante gaseoso. Los exploradores son puestos a prueba a medida que el sistema se ve envuelto en una guerra abierta y se verán obligados a defender todo lo que han trabajado por restaurar.



IMPLICACIONES IMPERIALES

"Nunca discutas con un cañón nova".

—Ursa Fel, Lord Capitán del Promesa Rota

La aventura comienza con el encuentro de los exploradores con el capitán Keel y la Mano de Redención, en un sistema cercano o una estación en el espacio profundo entre saltos de disformidad. La aventura asume que este encuentro tiene lugar en algún lugar en el límite del reino de Winterscale en la Expansión, tal vez mientras los exploradores están de camino hacia El Paso. El DJ debería sentirse libre de ubicar este encuentro donde mejor corresponda para su campaña, ya que la localización exacta del sistema en el que se centra esta aventura no es vital para la trama. Se sugiere ubicar Svard a la sombra de Foulstone (consulta el mapa del Libro Básico de **ROGUE TRADER** en las páginas 340–341).

Lee en voz alta el siguiente texto:

*Hace poco que habéis completado una transición con éxito desde la disformidad hacia el espacio real y el puente de mando es un hervidero de actividad mientras los servidores y especialistas calibran los sensores y hacen complejas comprobaciones de los sistemas. De repente, la tranquilidad es alterada por el desgarrador sonido de las alarmas de proximidad y los paneles exteriores cobran vida mostrando imágenes del vacío cercano. De entre la oscuridad circundante aparece la figura de un crucero imperial de clase lunar, con su proa blindada apuntando en vuestra dirección mientras se desliza a través del vacío en rumbo de intercepción. A medida que la nave se acerca los vocotransmisores comienzan a emitir ecos de una voz autoritaria que resuena por el puente de mando. "Les habla la Armada Imperial desde la nave **Mano de Redención**; deténganse y prepárense para ser abordados. No opongan resistencia."*

USAR ESTA AVENTURA

Esta aventura aplica muchas mecánicas del Libro Básico y asume que los PJs usarán en gran medida su nave y sus mercenarios. Por este motivo es fácilmente adaptable a exploradores de cualquier nivel. Un factor de mucha relevancia para la dificultad de la aventura es el factor de beneficio de los exploradores, y por extensión su capacidad para mejorar su nave y equipar a grandes cantidades de tripulantes. Se asume que el grupo comienza la aventura con un factor de beneficio entre 30–45. De este modo, deberán superar numerosas gestas (presentadas en esta misma aventura) para aumentar su factor de beneficio y aumentar el tamaño y capacidad de sus fuerzas. Esto también les garantiza una mayor oportunidad de supervivencia al finalizar la aventura. Si los exploradores fueran a comenzar esta aventura con un factor de beneficio superior, el DJ podría reducir el número de gestas disponibles o aumentar la fuerza y cantidad de adversarios de los exploradores.

El DJ debería asegurarse de que los exploradores son conscientes de la amenaza del crucero imperial describiendo cómo sus baterías de armas y torretas apuntan directamente hacia ellos al abrir las puertas de embarque de proa.

HOSPITALIDAD NAVAL

Keel no entrará en la nave de los exploradores personalmente. En su lugar, él enviará un grupo de abordaje y a uno de sus oficiales menores—la alférez Dyna Flen. Ella se mostrará cortés y profesional, pero insistente sobre encontrarse personalmente con el comerciante independiente y sus consejeros mientras sus hombres aseguran el puente de mando y aumentan de ese modo el nivel implícito de violencia. En este punto, los exploradores probablemente exigirán saber lo que ocurre y reclamando la autoridad de su licencia de comercio. Una vez que Flen se reúna con el comerciante independiente y el resto de exploradores, insistirá educadamente en que "por favor" la acompañen a la nave imperial para reunirse con el capitán Keel y discutir un asunto de gran importancia. Aunque la alférez se muestra bastante callada, el DJ debería permitir a los exploradores una oportunidad de sonsacarle algo de información durante el trayecto. Esto necesitará una tirada **Difícil (-20) de Carisma o Indagar**; El sentido del deber de Flen, además de su escolta armada hacen inútil la intimidación. Ella no sabe mucho, pero podría dejar caer que su nave está de camino a un sistema cercano bajo órdenes directas de la flota de batalla, y que ese sistema está de algún modo conectado con los exploradores.

Es posible que los exploradores causen problemas a Flen negándose a acompañarla o (en un caso extremo) raptándola o matándola. Por suerte, la inmensa nave de guerra imperial a solo unos kilómetros de distancia debería ayudar a evitar semejante conclusión. Sin embargo, si los PJs están decididos a seguir este curso de acción, el DJ no debería temer que Keel haga una exhibición de fuerza. No es un hombre paciente, ni tiene tiempo para juegos—si los exploradores no se muestran cooperativos disparará una andanada para demostrar que no son rivales para su nave o su tripulación. El DJ no debería causar ningún daño permanente a los exploradores o su nave, pero debería dejar claro que no van a poder escapar de allí mediante fuerza bruta.

Consulta en la página 26 el perfil de la *Mano de Redención*.

UNA AUDIENCIA CON KEEL

Una vez que han tenido tiempo de prepararse—tal vez escondiendo un par de armas u otros planes de contingencia en función de su nivel de paranoia—Flen les escoltará hasta lanzadera al interior de la nave imperial. Esto debería ser una oportunidad para que experimenten de nuevo la gravedad de la situación y el DJ debería resaltar el tamaño de la nave (comparada con la suya propia) mientras vuelan hacia las sombras.

Una vez a bordo, serán llevados directamente al camarote del capitán sin que su escolta armada les deje solos en ningún momento. El DJ debería señalar las diferencias entre su propia nave y el ajeteo militar de la tripulación a medida que ascienden a la cubierta de los oficiales. Flen no les permitirá detenerse y los llevará directamente a la habitación del capitán

CONSEJOS PARA EL DJ: MANEJAR EL ENCUENTRO CON KEEL

Keel ha rastreado a los exploradores asumiendo que la combinación de una promesa de beneficios y la amenaza contra su nave serán suficientes para obligarlos a acompañarlo hasta Svard, y no espera problemas. Por supuesto, los PJs podrían tener otras ideas y considerar esto como un encuentro de combate en lugar de un gancho en la aventura. Al manejar este encuentro, el DJ debería intentar encaminar a los jugadores lejos de la idea de que este encuentro es algo malo, y que de algún modo han sido “capturados”. Un modo sencillo de hacer esto sería mostrar a Keel tan civilizado como sea posible—al fin y al cabo, él necesita su ayuda—y tratar el asunto más como una oferta política que como una exigencia. Recuerda que Keel es un capitán de la Armada Imperial y que los exploradores son miembros de una dinastía de comerciantes independientes; este no es un encuentro entre bandas rivales de una colmena, sino un encuentro entre individuos de gran influencia y poder, y debería ser dirigido de forma civilizada y respetuosa.

donde esperará junto a ellos. Una vez allí, tras unos momentos Keel aparecerá junto a una multitud de sus oficiales de alto rango. Habrá un momento para las presentaciones y entonces se sentarán a comer. Keel no está dispuesto a hablar de los “temas importantes” de inmediato, insistiendo en que primero deben comer y relajarse. En realidad, esta es una oportunidad para evaluarlos—y también una oportunidad para que los exploradores hagan lo mismo con ellos.

El DJ puede planear esto como una tirada enfrentada (consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**) entre Keel y los exploradores mientras intercambian cumplidos y historias sobre la Expansión. La tirada puede utilizar la característica de Voluntad o Empatía en función de la que los exploradores deseen usar. Keel usará su Voluntad. Cualquier explorador con la habilidad Aguante o Carisma puede hacer una tirada Complicada (-10) de esa habilidad para ayudar a llevar el peso de la conversación, obteniendo un +5 a la siguiente tirada de interacción. El ganador de la tirada habrá llamado la atención en esta primera reunión y tendrá cierta ventaja momentánea—en términos de juego, aplica un +10 a todas las tiradas de interacción usadas para influir sobre sus oponentes. También hará a Keel más propenso a hablar.

El DJ puede usar el perfil de oficial de la armada en la página 375 del Libro Básico de **ROGUE TRADER** para representar al capitán Keel, aunque debe aumentar todas sus características en +10 y añadir a su equipo una espada de energía y una pistola de plasma.

Al terminar la comida, Keel acomodará a los exploradores en una cámara contigua donde les servirá vasos de un refinado amasec de Escintila y les invitará a ponerse cómodos. Cuando se hayan sentado, les contará porqué les ha rastreado y detenido.

Lee en voz alta el siguiente texto:

*Os estáis relajando en una cámara repleta de una colección de diversos trofeos. Keel deambula por la habitación, siguiendo con los dedos el diseño de un antiguo estandarte de guerra eldar, el colmillo roto de un acechador crepuscular y las baterías de armas de una réplica del **Derecho Divino** antes de dejarla caer sobre una antigua pistola infernal. Keel se da la vuelta y os sonríe.*

“No quiero malgastar su tiempo con más charlas superfluas y cumplidos, y estoy seguro de que están dispuestos a saber porqué les he traído aquí. Me encuentro en una misión para la flota de batalla Calixiana, que ha adquirido un reciente interés en este área de la Expansión—y especialmente en un sistema conocido como Svard. Parece que un enviado imperial movilizado a Svard ha desaparecido y se me ha asignado la tarea de encontrarlo y ayudarlo a completar lo que fuera para lo que fue enviado aquí en primer lugar. Por supuesto, Svard se encuentra muy lejos de las colmenas de Escintila y necesito algo de ayuda—su ayuda, concretamente. Tal vez no sean conscientes de ello, pero su dinastía fundó Svard y debería tener conexiones allí—por no hablar de grabaciones y registros que aún debería contener su nave. Vuestra presencia también me facilitará el trato con los locales—mi nave y tripulación solo están bien equipados para una confrontación armada, no estamos en misión diplomática ni comercial. A cambio, podría ayudarles a restablecer su dominio sobre el sistema e incluso pasar por alto algunos beneficios que obtengan en el planeta. ¿Qué me dicen?”

GANCHOS ALTERNATIVOS

La aparición de Keel y su trato o coacción a los exploradores podría no encajar con la campaña del DJ, de modo que presentamos algunas alternativas:

DESCUBRIR UNA ANTIGUA GRABACIÓN

Mientras se reparaba una antigua zona de la nave, los exploradores encuentran un antiguo depósito de cartas de navegación y pergaminos, entre ellos las coordenadas y el escrito de reclamación del sistema Svard. Un poco de investigación revelará que no se ha contactado con el sistema durante décadas y está probablemente maduro para ser reclamado y explotado en busca de beneficios.

UN CRITO DE AYUDA

Los exploradores reciben una comunicación astropática desde Svard y el administrador Tal, él les suplica cumplir con las obligaciones de su dinastía y salvar el sistema de una destrucción inminente a cambio de una fracción de sus riquezas.

UNA GESTA MERCANTÍL

La misión de salvar Svard puede ser manejada como una gesta, tal vez ofrecida a los exploradores a través de una organización imperial. Los detalles sobre construir gestas pueden encontrarse en la página 278 del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

LA VERDADERA HISTORIA

La realidad de la situación es que Keel trabaja para la inquisición mediante el alto mando de la flota estelas de Calixis. Fue elegido para esta tarea por su relación genética con Kaal—el enviado imperial que fue movilizado al sistema Svard para investigar su decadencia y recientes problemas. Lo que Keel no sabe es que Kaal y el sistema Svard han sido de interés para la inquisición durante algún tiempo y el origen de sospechas sobre una posible amenaza xenos (algo en lo que la dinastía de los exploradores tiene relación—ver a continuación). Keel cree que ha sido enviado a Svard para encontrar a su hermano y ayudarlo a restaurar el orden en el sistema. Ya que solo un puñado de la tripulación de Keel sabe de la realidad que se esconde tras esta expedición a la Expansión (la mayoría creen que se trata de una patrulla para la flota de batalla Calixis), él no les confiará esta información a los exploradores. Si algún PJ psíquico intenta extraer esta información de su cerebro, descubrirá que los camarotes de la nave imperial cuentan con protecciones místicas especialmente fuertes para prevenir actos como ese. Sin embargo, Keel les dejará saber que en enviado se trata de su hermano si lo impresionan durante la cena. Él dejará muy claro lo dispuesto que está a hacer la vista gorda sobre los beneficios obtenidos por los exploradores si acceden a ayudarlo. Para el propósito de esta aventura, la inquisición permanece en las sombras (ya que es lo más adecuado y oportuno) y no se entra en detalles sobre ello.

Sin embargo, el DJ podría añadir detalles a los maestros de Keel en la sombra si lo considera apropiado—lo que tal vez provoque futuras complicaciones para los exploradores y su reclamación sobre Svard.

El DJ debería sentirse libre de prolongar el encuentro con Keel tanto tiempo como sea necesario. Podría ser que los exploradores acepten sin más y quieran dirigirse hacia allí de inmediato, o podrían permanecer recelosos y ser convencidos de que no se trata de una elaborada trampa. Sea como sea, se debería conceder a los exploradores la oportunidad de preguntar a Keel sobre el sistema y el enviado. Él estará dispuesto a hablar sobre lo siguiente:

- El enviado es importante para el Imperio y la Armada. Keel no conoce la misión del enviado, pero cree que consiste en restaurar el orden en el sistema y restablecer las rutas de comercio.
- Svard fue fundado hace 200 años por la dinastía de los exploradores. El DJ debería ofrecer a los exploradores un pequeño resumen sobre el sistema como pudiera aparecer en sus registros—al menos antes de la llegada de los susurrados.

Esta sección de la aventura termina cuando se cierra el trato entre Keel y los exploradores y ambas naves se embarcan hacia el sistema Svard.



EL CAPITÁN KEEL Y LA MANO DE REDENCIÓN

El capitán Keel es un hombre imponente, alto y de piel oscura de pura ascendencia calixiana, y como muchos hijos nobles antes que él se ha elevado de entre las sombras de su familia para encontrar un lugar en la flota de batalla Calixis. Entrado en su segundo siglo, es un veterano que ha vivido incontables maniobras y acciones de flota a lo largo y ancho del sector. Su tiempo entre las estrellas y su rechazo a ascender más allá de la capitania activa, sin embargo, han marchitado sus conexiones políticas y le han hecho perder muchos amigos entre los mundos principales del sector. Ahora sirve como peón de poderes mayores, malgastando sus últimos años lejos de la acción y aventura de su juventud. Todo esto ha mancillado su estoicismo habitual con la amargura, aunque continúa dedicado a su deber.

CONSEJOS PARA EL DJ: MANEJAR AL CAPITÁN KEEL

Keel puede ser un gran activo o una carga para los acólitos—mientras que su nave, habilidad, y agudo sentido del deber al Imperio pueden servir para facilitar la tarea de los PJs, su devoción a su hermano puede volverle temerario. El DJ podría permitir a los exploradores fomentar su relación con Keel haciendo al capitán actuar de forma evidente como su aliado. De hecho, mientras los exploradores se muestren interesados en encontrar el origen de los susurrados (y por extensión, al enviado), Keel se encontrará allí para ayudarlos ocasionalmente. Sin embargo, Keel se encuentra al timón del crucero lunar, que es sin duda más poderoso que cualquier nave que los exploradores tengan a su disposición. Esto puede volverse un auténtico problema si Keel destaca por encima de las acciones de los exploradores. De hecho, en cualquier acción naval, él será mucho más capaz que ellos, y los jugadores podrían frustrarse si un PNJ se hace cargo de todos los enemigos antes de que ellos tengan la opción de entrar en combate.

Por otro lado, tener a Keel a mano para el combate final puede significar la diferencia entre la vida y la muerte para los exploradores. Con eso en mente, hay varios caminos a seguir para manejar al capitán Keel y su nave sin que sobrepase a los exploradores. (Nota: las reglas para la *Mano de Redención* se encuentran en el apéndice en la página 26).

- Keel es consciente de lo inestable que es su autoridad en Svard y sabe que se encuentra más allá de los límites del Imperio. Por tanto, prefiere esperar fuera de la vista en el límite del sistema, reclamando noticias de los exploradores mediante comunicaciones astropáticas. Por supuesto, él no explicará porqué no está dispuesto a ofrecer mucho para ayudar a los exploradores, salvo algunas excusas como que la nave es “muy grande para atravesar la tormenta de forma segura”. Sin embargo, sí enviará en secreto unos pocos grupos de hombres de armas de confianza para realizar su propia investigación sobre Svard.
- Una vez los exploradores hayan descubierto a localización de la instalación 23, Keel se ofrecerá voluntario para unirse a ellos en el asalto. La razón, por supuesto, es que su hermano se encuentra en esa estación. Si los exploradores descubren esto de antemano, podrían intentar usarlo para “convencer” a Keel de unirse a ellos. Si esto ocurre, aprovéchalo.
- Cuando Keel se une al asalto sobre la instalación 23, aún corre el riesgo de eclipsar a los jugadores. Para evitar esto, Keel debería proponer algo a los exploradores. Ya que ellos son los “gobernantes por derecho del sistema, y poseen una licencia de comercio”, él pondrá “oficialmente” la nave imperial bajo su mando mientras dure el combate. La razón para ello, por supuesto, es proporcionar a Keel una coartada. Keel tiene sus propias motivaciones.
- Para representar a Keel bajo las órdenes de los exploradores, un explorador debe ser elegido para embarcar en la *Mano de Redención* como intermediario. Durante el combate, este explorador debe dirigir las acciones de la nave, incluidas las maniobras, el disparo, y una sola acción extendida cada turno. El explorador debería usar sus estadísticas, o las de la tripulación de Keel (40).
- Sin embargo, algo que el DJ siempre debería tener en mente es que Keel sigue siendo el auténtico capitán de la nave. Si los jugadores intentan hacer algo que consideran que está fuera de lugar, el DJ debería hacer que Keel asuma de nuevo el mando de su nave y encierre al explorador entre rejas.

EL ENVIADO: EL HERMANO DE KEEL

En su juventud el capitán Keel y su hermano Kaal eran muy cercanos; incluso para los incestuosos estándares de la nobleza de Escintila. Algunos incluso especulaban sobre si su madre había usado algún tipo de manipulación genética para obtener dos gemelos idénticos (una práctica no del todo desconocida). Fuera cual fuese el caso, crecieron sobresaliendo en el traicionero mundo de la nobleza calixiana. Eventualmente, las estratificadas reglas de la sociedad imperial los apartaron cuando Keel entró en la Armada y Kaal en el Administratum. A pesar de distanciarse, su vínculo permaneció. Sin embargo, no fue hasta que Keel descubrió la desaparición de Kaal que se dio cuenta de lo profundo que era ese vínculo—llevando a Keel a mezclar el deber con sus metas personales. Lo que Keel no sabe es que Kaal es un acólito al servicio del ordo xenos Calixiano, que fue enviado a investigar los rumores de los susurrados de Svard.

ESTADO DE DECADENCIA

“Un nuevo mundo es como un lienzo en blanco esperando el toque de un artista. Sin embargo, ¿quién puede decir si ese toque creará una obra de arte o una monstruosa imitación?”

—Knarlor Decanlia, maestro cronista de la dinastía Fel

Viajar hacia Svard podría tardar varios días. El DJ podría usar este corto viaje para recordar a los exploradores los peligros del viaje disforme y darles un mayor sentido de la inmensidad de la Expansión. Se pueden encontrar algunas ideas para encuentros en la disformidad así como una tabla de eventos aleatorios en el **Capítulo X: El Director de Juego** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**. Sea cual sea el caso, tras estos pocos días los exploradores realizarán su transición final en el espacio real y alcanzarán el sistema Svard.

Lee en voz alta el texto siguiente:

Con una última sacudida, vuestra nave se materializa de nuevo en el espacio real, alejándose de los vórtices carmesí y la bulliciosa visión de la disformidad. Agitándoos en la oscuridad, los sensores generan una imagen de vuestra localización—unas complejas mediciones de corrientes solares y sombras gravitatorias confirman que habéis alcanzado el sistema Svard. En la distancia podéis ver la estrella del sistema, un ojo escarlata más brillante que los destellos de luz a su alrededor. El sistema se extiende desde este punto, atestado de asteroides y campos de rocas; los restos de antiguos mundos. Solo queda un cuerpo solar de consideración—un enorme gigante gaseoso en la zona habitable de la estrella. Al acercaros, podéis ver el gigante gaseoso rodeado por un halo de niebla vaporosa—cuya masa se extiende hasta el espacio creando una enorme tormenta de partículas. Ocultos tras esa tormenta están los mundos que habéis venido a visitar; un conjunto de lunas habitados hace años por vuestros propios ancestros.

Si el DJ está usando un gancho alternativo para la aventura, la primera persona con la que harán contacto será Keel; este encuentro ocurrirá de un modo similar a la sección **Implicaciones imperiales**, cuando abordan su nave para lograr su cooperación. Después de esto, o si ya se encontraban en su compañía, serán contactados por el concilio de cristal de Svard, recibiéndoles como sus salvadores y solicitando el honor de su compañía.

RESUMEN DEL SISTEMA

El sistema de Svard está asentado sobre una antigua estrella en su último milenio de su vida. En una ocasión este fue el hogar de numerosos cuerpos planetarios y biosferas. Sin embargo, el tiempo y las brutales fuerzas celestiales del vacío lo han reducido a un campo de asteroides y nubes de radiación. Solo permanece un planeta—Svard Prime; un enorme gigante gaseoso en el límite de la zona habitable de la estrella. A medida que la estrella va muriendo y los restos de su gravedad desaparecen también lo hacen las fuerzas que afectan al gigante gaseoso—lo que provoca un raro fenómeno celeste

que va disminuyendo la masa del planeta. Como resultado, el gigante gaseoso pierde la fuerza gravitatoria que lo mantiene unido y gradualmente se dispersará en el vacío. Esto ha creado la “tormenta”—un área de vacío casi total repleta de partículas cargadas y vapores pesados que ahora engullen la mayoría de sus lunas. Es entre estas lunas, y estas tormentas, que permanecen los últimos restos de vida en Svard

En esta sección el DJ encontrará detalles sobre las lunas y PNJs del sistema Svard, así como sus historias y muchos secretos. Esta información se divide en dos grandes componentes: Antagonistas y Localizaciones, y el DJ tendrá que familiarizarse con ambos. Estos dos elementos dan al DJ una imagen clara de lo que realmente está pasando y permiten que la acción avance como respuesta a los esfuerzos de los exploradores.

LA DINASTÍA DE LOS EXPLORADORES

En esta aventura se da por hecho que Svard fue establecido por la dinastía de los exploradores hace siglos. Esto pretende crear un vínculo con los lugares y la gente de Svard y ayudar a involucrarse en los problemas del sistema. Los detalles exactos de este vínculo y la naturaleza de los ancestros de los exploradores se dejan a consideración del DJ. De este modo, el DJ puede usarlo (incluso con la ayuda de los jugadores) para sacar a relucir el trasfondo de los exploradores o mantenerlo vago y misterioso—después de todo, la mayoría de dinastías de comerciantes independientes tienen miles de años, con incontables ramas y bifurcaciones familiares. Como poco, merece la pena considerar un nombre para este ancestro y otro para su nave, hayan oído o no hablar sobre él antes.

CONSEJOS PARA EL DJ: MANEJAR UN SISTEMA ABIERTO

Svard representa un grupo de localizaciones y antagonistas en lugar de una serie de encuentros ordenados. La razón para esto es permitir a los exploradores tratar con varios problemas, investigar localizaciones y perseguir beneficios, reflejando la libertad de su rango y la responsabilidad de tratar con los efectos colaterales de sus actos. Para los jugadores esto significa que deben investigar y explorar el sistema, y para el DJ significa considerar a los antagonistas y sus motivos así como la geografía del sistema. Esto no es tan abrumador como podría parecer a simple vista, ya que el sistema Svard no es tan grande. Consiste solo en 4 personajes locales importantes y un puñado de antagonistas, todos con motivaciones claras. El DJ también puede usar PNJs para impulsar a los exploradores en la dirección correcta mediante ciertas preguntas o sugerencias.

El DJ también podría animar a los PJs a sacar ventaja de su factor de beneficio mediante gestas, que podrían presentarles los locales. Esta es la auténtica recompensa para los exploradores y es el modo más simple de motivarles a actuar. Aumentar su factor de beneficio también aumentará su poder e influencia y tendrá un gran efecto sobre la conclusión de la aventura.

ANTAGONISTAS

Susurros en la tormenta contiene tres antagonistas principales: los susurrados, el capitán Keel, y el administrador Tal y el concilio de cristal. El adversario contra quien los PJs se enfrentarán más a menudo son los susurrados, un culto xenos. Los susurrados se han infiltrado entre la población de Svard, volviéndoles en contra del resto de ciudadanos. También están el capitán Keel y el administrador Tal, aliados cuyas metas se unen a la de los PJs. Sin embargo, ellos podrían poner en peligro los planes de los exploradores para cumplir sus propios objetivos egoístas.

LOS SUSURRADOS

Hace una década, un extraño fenómeno ocurrió entre los ciudadanos de Svard. La gente comenzó a sufrir sueños sobre grandes presencias oscuras—siempre cercanas pero nunca visibles—que les susurraban al oído mientras dormían. Nadie recordaba a la mañana siguiente lo que era aquella presencia o las palabras que les susurraban, pero aquello comenzó a afligir a tanta gente de todas las clases sociales, edades y lugares que el cuerpo de gobierno—el concilio de cristal—abrió una investigación basada en el miedo a la brujería disforme y la emergencia de una posible secta prohibida.

Por desgracia, antes de obtener algún conocimiento sobre la naturaleza de los sueños, el sistema entero comenzó a sufrir actos de terrorismo y sabotaje. Ciudadanos ordinarios atacaban vecindarios y las propias infraestructuras del sistema por su cuenta. Al principio el concilio temía que sus miedos a una secta se hubiesen confirmado, pero los informes comenzaron a indicar que no parecía existir ningún plan tras los anárquicos ataques, y no había relación entre los atacantes aparte de que muchos habían sufrido los sueños susurrantes.

Aunque el concilio aumentó la seguridad y la vigilancia no logró reducir los efectos de los ataques. Los susurradores, como se les comenzó a llamar, continuaron plagando las lunas de Svard. Lo más aterrador es que no parecían poder defenderse contra ellos; un ciudadano ordinario podía despertar cualquier día como un susurrado. El concilio incluso contrató a unos pocos y valiosos psíquicos para rastrear el origen de estos sueños, pero solo fueron capaces de confirmar que el poder de la disformidad estaba tras todo aquello.

El origen de estos sueños y la subversión de las mentes humanas no vino de la disformidad (al menos no directamente), sino del propio sistema: el Susurrante es muy real y se esconde unos cientos de kilómetros bajo la turbulenta superficie del gigante gaseoso. No se trata de ningún demonio nacido de la disformidad o un dios alienígena, sino de un enorme constructo de energía oscura Yu'vath; una unión blasfema de tecnología alienígena y puro poder disforme creado hace mucho tiempo por una raza xenos ya extinta para combatir al Imperio.

Ignorantes de la existencia de ese horror, el concilio continuó combatiendo a los susurrados de formas más convencionales, pero era una batalla que estaban condenados a perder. Tras algún tiempo y lo que se convirtió en una guerra civil, el contacto con las lunas y estaciones fue perdiéndose una por una, a medida que los susurrados aumentaban y los ciudadanos perdían la fe en la lealtad de sus compañeros. Eventualmente, solo quedó la

luna helada de Svard, la más alejada del gigante gaseoso y por tanto del Susurrante. Se volvió un asentamiento bajo asedio y paralizado por el miedo. Ahora solo resta preguntarse qué destruirá Svard primero, los infames susurrados que infestan sus colmenas, o la lenta muerte de su población hambrienta.

Apariencia

Los susurrados aparentan ser ciudadanos imperiales—copias perfectas de sus antiguos seres, ahora bajo el control del Susurrante. Solo cuando se dejan llevar por la ira y la violencia son fáciles de identificar—sus ojos se vuelven negros al llenarse con la energía oscura Yu'vath. De otro modo pueden ser descubiertos por medios psíquicos. Los poderes psíquicos capaces de detectar puntos de corrupción, contemplar el alma de una persona o las conexiones con la disformidad servirán. Esto significa que un susurrado podría mantener una conversación con los exploradores, incluso hablar en detalle sobre su vida, sin que nadie note ninguna diferencia con un ciudadano ordinario. Los susurrados tampoco revelarán su naturaleza bajo tortura, incluso si su voluntad es quebrantada y cuentan todos los detalles de sus vidas—incluida cualquier actividad sediciosa. En este caso corresponde al torturador decidir si se encuentra frente a un susurrado o solo un individuo descontento.

CONSEJOS PARA EL DJ: MANEJAR A LOS SUSURRADOS

Durante la aventura los exploradores se enfrentarán a incontables susurrados, ciudadanos controlados por los poderes del Yu'vath. Ellos son la carne de cañón de este escenario y existen cientos o miles de ellos—así, es poco probable que los PJs sean capaces de matarlos a todos, a no ser que estén dispuestos a usar los macrocañones de sus naves contra el sistema. Al manejar a los susurrados recuerda que no son zombies o autómatas, sino humanos que viven, respiran y piensan, y que trabajarán como un equipo bien entrenado bajo el control del Susurrante. También resulta espeluznante hablar con ellos o estar cerca suyo cuando se conoce su auténtica naturaleza, ya que aunque son capaces de imitar emociones, incluso el miedo, en cierto modo les han arrebatado el alma y no muestran humanidad ni duda frente a sucesos aterradores o inmorales. Los susurrados tampoco son fanáticos religiosos—de hecho, ellos no adoran al Susurrante o saben siquiera de su existencia. Ellos son solo una extensión de la voluntad del constructo alienígena; extensiones semiautónomas e inteligentes con su propio pasado, habilidades y recuerdos, pero extensiones al fin y al cabo. Si los exploradores logran encontrar y destruir al Susurrante, aquellos afectados por sus sueños oscuros se recuperarán—aunque tal vez nunca recuperen la confianza del resto de ciudadanos.

Los susurrados son, en esencia, ciudadanos de Svard esclavizados a la voluntad del Susurrante, y por eso el DJ puede representarlos mediante los perfiles humanos del **Capítulo XIV: Adversarios y Alienígenas** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.



Motivación

La motivación de los susurrados es simple; cumplir la voluntad del Susurrante. En esencia, ellos son sus marionetas y representan su voluntad por todo Svard. La motivación del Susurrante es reparar sus heridas y liberarse de su prisión de gravedad en el gigante gaseoso destruyendo así el sistema Svard, y entonces escapar al vacío para completar su antigua misión de combatir al Imperio. Con este fin, ha pasado años dominando las débiles mentes humanas de Svard y usándolas para proporcionarle grandes cantidades de materiales y energía. Sobra decir que si el Susurrante logra escapar desatará el caos por toda la Expansión.

Origen

Los orígenes del Susurrante, y por extensión los susurrados, están entrelazados con la dinastía de los exploradores. Al terminar la sangrienta cruzada de Angevin contra los Yu'vath, los restos de sus ejércitos y constructos tecnodisformes fueron desmembrados, destruidos y dispersados por la Expansión. Muchos de estos siniestros recordatorios de un oscuro imperio alienígena se perdieron en sombríos rincones del vacío, pero otros fueron encontrados siglos más tarde por exploradores, cazadores de tesoros y comerciantes independientes. El Susurrante es uno de ellos—descubierto en un campo de batalla olvidado entre estrellas sin nombre por un comerciante independiente de la dinastía de los exploradores. Incapaz de llevarlo consigo al sector Calixis (donde las fuerzas Imperiales lo hubiesen destruido hasta que no quedase nada), pero considerándolo demasiado valioso para abandonarlo, el comerciante independiente lo llevó al recién fundado sistema

de Svard y lo ocultó entre las agitadas capas de nubes del gigante gaseoso. Aquí permaneció, considerado inofensivo, hasta el momento en que el comerciante independiente decidiera volver para descubrir sus secretos. Por desgracia nunca lo hizo, y terminó perdido en el espacio como muchos antes que él—y así el Susurrante permaneció en el olvido.

Encuentros con los susurrados

A lo largo de la aventura, los exploradores tendrán numerosos encontronazos con diversos grupos de susurrados. Estos supondrán un obstáculo frecuente para los planes de los PJs y es más probable encontrarlos en zonas locales. Para que estos encuentros sigan suponiendo un reto emocionante e interesante, el DJ debería considerar alguna de estas opciones:

- Para un encuentro complicado, debería haber el doble de susurrados que de exploradores—estos números pueden alterarse para variar la dificultad.
- Organiza encuentros con diferentes susurrados utilizando diferentes perfiles de entre los sugeridos anteriormente.
- Cambia el entorno donde que atacan los susurrados—recuerda que los susurrados no son animales descerebrados y pueden planear emboscadas, usar cobertura y trabajar en equipo.
- Por último, los susurrados pueden equilibrar la balanza si los exploradores eligen usar grandes cantidades de tripulación—como mercenarios o soldados contratados de las FDP.

- Durante combates espaciales contra los susurrados, el DJ debería recordar que algunas naves tienen menos potencia que otras. Como guía general, si los exploradores están usando un transporte, el DJ debería reducir a la mitad el número de encuentros con naves del sistema o avispas de vacío.

Además de encuentros de combate, el DJ podría utilizar a susurrados solitarios, tal vez incluso aparentemente inofensivos, para robar a los exploradores, enviar siniestros mensajes sobre su muerte inminente, o asesinar a otros ciudadanos en su presencia. De este modo, el DJ puede crear una atmósfera de paranoia y reforzar la idea de que cualquiera, en cualquier momento y en cualquier lugar, puede ser un susurrado.

Susurrados entre nosotros

Otro peligro de la presencia del Susurrante para los exploradores es que, con el tiempo, podría comenzar a afectar a su propia tripulación, o a la de la *Mano de Redención*. Esto puede servir como una gran herramienta dramática para el DJ, ayudándole a crear tensión y a señalar a los exploradores la magnitud del poder al que se enfrentan. Que miembros de la tripulación se vuelvan traidores en momentos clave, o incluso intenten asesinar a los exploradores en su propia nave, son unas posibilidades muy reales. El DJ debería tener cuidado de usar esta táctica, reservándola para una situación donde tenga el máximo impacto, por ejemplo, provocando



que uno de sus artilleros más respetados abra fuego antes de dar la orden, o que un sargento de la nave imperial envíe a sus propios hombres a tenderles una emboscada. Si el DJ se siente especialmente cruel, podría hacer que uno de los jugadores sueñe con el Susurrante...

EL ADMINISTRADOR TAL Y EL CONCILIO DE CRISTAL

Poco después de su llegada a Svard, los exploradores se encontrarán con el concilio de cristal—los gobernantes de la luna helada y del sistema entero. A la cabeza del concilio se encuentra el administrador Tal, un anciano vestido con pieles y largos nudos de pelo atados alrededor de su cuerpo. Aunque es anciano para los estándares de Svard, Tal posee una fuerza de carácter que ha logrado mantener unidos a los habitantes de la luna bajo asedio. Tal es un político inteligente y un líder fuerte al que solo le preocupa la prosperidad de Svard—algo que en los últimos días le hizo bastante impopular entre los ciudadanos de las otras lunas. A causa de esto, él ve a los exploradores y a Keel como la oportunidad de reclamar Svard. Él sabe que debe cubrir a los exploradores con promesas de riquezas y poder, pero también sabe que una vez se hayan cumplido esas promesas y hayan terminado con los susurrados, ellos se irán y él volverá a estar al cargo de nuevo.

El concilio también dirige las Fuerzas de Defensa Planetaria de Svard (FDP), lo más parecido a un ejército que poseen. Aunque no están tan bien entrenados o equipados como la Guardia Imperial, las FDP de Svard son igual de valientes y numerosas. Estos hombres forman la línea de defensa contra los susurrados y representan la mayor ayuda que el administrador Tal podrá ofrecer a los exploradores para intentar recuperar una de las lunas.

CONSEJOS PARA EL DJ: MANEJAR A TAL Y AL CONCILIO

El administrador Tal es la voz de la razón y la fuente de información y oportunidades para los jugadores. Ya que tiene una fe casi absoluta en los exploradores (a menos que hagan algo terrible para Svard como bombardearlo desde la órbita), él les ayudará de cualquier modo que pueda para restaurar el orden y derrotar la amenaza de los susurrados. El DJ debería usar a Tal como el portavoz de Svard, y permitir a los PJs proponer planes, negociar tratos y enviar mensajes a otros ciudadanos a través de él. En este momento, el administrador Tal tratará a los exploradores como miembros de la realeza que vuelven al hogar y les ofrecerá cualquier cosa que puedan desear—después de todo, sin ellos es solo cuestión de tiempo que Svard sea infestada por completo.

El DJ puede usar el perfil del enviado para representar al administrador Tal y los miembros del concilio, mientras que los perfiles de soldado de fortuna o guardaespaldas juramentado pueden representar a los soldados de las FDP de Svard (ambos pueden encontrarse en el **Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**).

LOCALIZACIONES

El gigante gaseoso posee literalmente docenas de lunas de distintos tamaños desde pedazos de rocas de solo unos kilómetros hasta casi pequeños planetas. Tras varios siglos, muchas de estas han sido exploradas a conciencia, y casi todas conservan marcas de asentamientos imperiales. Sin embargo, en su estado actual de decadencia, solo tres de las lunas permanecen habitadas: Svard—la luna más grande, donde se encuentra el asentamiento principal, Silencio—un lugar de retiro religioso y ubicación de la torre de los santos, y Engranaje—la localización industrial del sistema. El único otro lugar habitado es la instalación 23, la refinería de prometio. Esta sección presenta un resumen de cada una de estas localizaciones, así como algo de desarrollo para la aventura y posibles encuentros.

LA TORMENTA

La tormenta es un espectacular y permanente efecto visual que rodea gran parte del gigante gaseoso y engulle sus lunas constantemente. Causado por la disminución de la gravedad del planeta, es literalmente un mundo deshaciéndose en el espacio, creando corrientes de vapor y partículas de cientos de miles de kilómetros de largo. A plena vista parece que el gigante gaseoso estuviera rodeado de niebla, con las sombras fantasmagóricas de sus lunas apareciendo y desapareciendo tras esa cambiante blancura. Solo Svard—la luna helada que da nombre al sistema—se encuentra más allá de la superficie de la tormenta, cabalgando sobre sus turbulentas nubes y remolinos como una isla en mitad de la furia del mar. La tormenta, sin embargo, apenas afecta a las vidas de quienes viven en las lunas. Aparte de emborronar el cielo y cubrirlo de corrientes de nubes de vapor carmesí, es inofensivamente reflejado por las débiles atmósferas de Svard, Engranaje y Silencio, aunque no se puede decir lo mismo de los viajeros, como los exploradores, que deben cruzar la tormenta para llegar hasta las lunas. Semejante viaje—incluso si son solo unos pocos cientos de miles de kilómetros—cuenta con los riesgos de lecturas confusas de los sensores y la constante embestida de la tormenta sobre los escudos de la nave. El timonel debe confiar en sus instintos para guiar la nave hasta su destino, buscando entre la niebla formas y sombras a medida que van apareciendo tras las nubes.

ENFRENTÁNDOSE A LA TORMENTA

Mientras se encuentren en el sistema Svard, los exploradores tendrán que cruzar la tormenta para alcanzar sus varias lunas, y solo tras su llegada inicial a Svard serán capaces de aproximarse por el espacio abierto. Aunque las distancias no son muy grandes para los estándares estelares, estos viajes proporcionarán a los PJs un desafío. Más adelante en la aventura, cuando se vean obligados a combatir contra los siervos de los Yu'vath, o incluso contra el propio Susurrante, será probablemente en medio del abrazo de la turbulenta tormenta.

La tormenta tendrá los siguientes efectos sobre todas las naves (salvo para el Susurrante):

SENSORES BLOQUEADOS

Todas las tiradas al usar sensores a distancias entre 10 UV y 15 UV sufren un -30, y todas las tiradas para distancias superiores a las 15 UV fallan automáticamente. Los fallos en las tiradas al usar sensores provocarán lecturas fantasma, y otro tipo de información errónea.

MOVIMIENTO REDUCIDO

Todas las tiradas de maniobra sufren un -10 además de cualquier otras bonificaciones o penalizaciones debidas a la tormenta. Sin embargo, las naves pueden “cabalgar” la tormenta siempre y cuando se dirijan en dirección opuesta al gigante gaseoso. Cuando una nave alejándose del gigante gaseoso supera una tirada de ajustar velocidad, la nave puede moverse una UV adicional.

CONTROL DE OBJETIVOS INUTILIZADO

El caos de la tormenta significa que las penalizaciones de cualquier nave por disparar a larga distancia se duplica de -10 a -20. Cualquier disparo realizado contra objetivos a más de 15 UV sufre una penalización de -40 en lugar de lo anterior, ya que la nave básicamente dispara a ciegas.



SVARD: LA LUNA HELADA

Compartiendo nombre con el sistema, y como la luna más grande del gigante gaseoso, Svard es el asentamiento principal del sistema. Desde aquí el concilio de cristal (llamado así por la colmena helada desde la que gobiernan) dirige al resto de lunas y mantiene una débil conexión con el Imperio. Es un lugar frío e inhóspito donde la supervivencia en la superficie es prácticamente imposible, ya la débil atmósfera de la luna apenas mantiene un poco de valioso calor. Como resultado, los colonos originales construyeron enormes cúpulas de nieve y hielo, creando ciudades enteras aisladas de la severidad de los elementos. Con el tiempo estas cúpulas crecieron hasta convertirse en colmenas heladas repartidas sobre la superficie lunar como estalagmitas heladas. Con una población de millones, Svard fue una vez enorme y próspera, cosechando los recursos de las otras lunas y los combustibles líquidos del gigante gaseoso. Gobernado por el concilio de cristal y protegido por miles de soldados de las FDP bien entrenados y equipados, Svard era un ejemplo del poder de la prosperidad imperial.

Sin embargo, ahora el alzamiento de los susurrados y su devastador efecto sobre la moral de la población y su infraestructura ha causado un terrible golpe para Svard. La

industria y el comercio han disminuido hasta prácticamente desaparecer a medida que el contacto entre las lunas se ha ido perdiendo paulatinamente. La violencia se ha extendido a medida que los susurrados infestaban las colmenas, apareciendo y desapareciendo antes de que las FDP puedan llegar al lugar, y la gente está asustada de todo el mundo—incapaces de saber quien podría o no haber caído bajo la influencia del Susurrante. Cuando los exploradores llegan, se encuentran con un mundo descendiendo hacia la ruina y la decadencia mientras sus líderes permanecen indefensos para combatir una amenaza más allá de su capacidad para entender o controlar. Se trata de un lugar siniestro, más siniestro aún por el horrible clima helado y sus aterrorizados y exhaustos habitantes.

DESARROLLO

Tan pronto como los exploradores lleguen a Svard serán invitados a una audiencia con el administrador Tal y el concilio de cristal. En su camino podrán ver personalmente la decadencia que se está asentando en las colmenas heladas de Svard; túneles desmoronándose, maquinaria oxidada, y cansados y hambrientos ciudadanos. Al reunirse con el concilio en sus inmensas cámaras brillantes en la cima de la colmena Iceholm, ellos serán capaces de aprender sobre los susurrados (al menos lo que sabe el administrador Tal) y sobre la decadencia que aflige el sistema. El administrador Tal revelará lo siguiente a los exploradores:



- **El alzamiento de los susurrados:** Puede relatar a los exploradores lo que sabe sobre la aparición de los susurrados y cómo han tomado todas las lunas, salvo Svard. Aunque no conoce el origen de los susurros (ni la existencia del Susurrante), él sospecha de algún tipo de influencia alienígena.
- **El destino del enviado:** Tal no conoce el destino del enviado, solo que dejó Svard hace algún tiempo para investigar el resto del sistema y buscar a los líderes tras el alzamiento de los susurrados—buscando los registros más antiguos sobre el suceso y sobre el propio sistema.
- **El estado del sistema:** Tal dejará muy claro a los exploradores que Svard no sobrevivirá por su cuenta, tras haber perdido el contacto con sus otras lunas. También les comunicará que sin el combustible de la instalación 23 o la industria de Engranaje, su economía y sus tropas de las FDP han sufrido un duro golpe.
- **La ubicación de las lunas:** Por último, les proporcionará las coordenadas de todas las lunas e instalaciones conocidas en el sistema Svard y su propósito hasta donde él conoce, y también les ilustrará sobre la tormenta y sus peligros.

Después de proporcionarles la información del concilio, Tal hace una apasionada súplica a los exploradores y a Keel para que los ayuden a restaurar el orden en su sistema. El administrador Tal también alaba el regreso de la dinastía de los exploradores para regresar a salvas “su” asentamiento de la destrucción, e insiste en celebrar un extravagante banquete en su honor y anunciar su llegada a la luna entera. Mientras tanto, Keel permanece un paso atrás y fuera de los asuntos políticos, cediendo el control a los maestros de Svard por derecho. Toda esta opulencia, por supuesto, comparte la expectativa de que los exploradores organizarán la defensa y liberación del sistema de la influencia del Susurrante.

Tal incluso llegará tan lejos como para ofrecerles una compañía de 500 soldados de las FDP de Svard a los exploradores. Estos hombres estarán totalmente bajo el control de los PJs con la intención de ayudarlos en sus esfuerzos de reclamar las lunas perdidas. Por supuesto, cuando se vayan no quedarán refuerzos disponibles, y el administrador Tal cambiará su opinión sobre los exploradores si vuelven a solicitarle apoyo después de que estas tropas hayan muerto.

Si el DJ lo desea, puede llevar la cuenta de estos 500 soldados de las FDP antes y después de cada combate en el que participen.

ATAQUE DE LOS SUSURRADOS

Poco después de su llegada, los exploradores deberían tener su primer encontronazo con los susurrados. Esta es una prueba del Susurrante para comprobar su capacidad. Un grupo de susurrados les tenderá una emboscada en algún lugar de la luna helada—tal vez en los túneles de una colmena cuando están de camino a ver al concilio o incluso durante el combate en su honor.

Mientras se encuentren en Svard los exploradores también podrán investigar diferentes posibilidades de hacer negocio y restaurar la productividad del planeta—consulta las gestas más adelante.

GESTAS

Estos son conceptos para gestas que el DJ puede aprovechar usando las reglas de gestas del **Capítulo IX: Reglas de juego** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

Reabastecer la flota (Mayor, Militar)

La flota de naves del sistema Svard se está oxidando anclada por todo el sistema—necesitadas de piezas de la luna Engranaje o de combustible de la instalación 23 para volar. En representación de las FDP, y por extensión del concilio, los exploradores pueden intentar remediar esta situación, aunque involucra recuperar el control (o tomar al asalto) tanto Engranaje como la instalación 23 para tomar sus recursos.

Restaurar las rutas comerciales (Mayor, Comercio)

Sin recursos o comercio, Svard esté muriendo lentamente. Los exploradores pueden intentar restaurar una ruta de comercio con un sistema cercano, o incluso El Paso—aunque Svard tiene una reputación peligrosa, por lo que tendrán que negociar un trato muy favorable para que los comerciantes emprendan el viaje. Sin embargo, incluso unos pocos cargamentos pueden marcar la diferencia.

Lujos para el concilio (Menor, Criminal)

En tiempos difíciles siempre existen aquellos, especialmente los ricos y poderosos, que se niegan a sufrir. Ya sea durante el banquete o después, los exploradores serán abordados por cancilleres interesados en adquirir objetos de lujo ahora imposibles de adquirir en Svard. Aceptar ayudarles implica importar los objetos discretamente—pero los cancilleres están dispuestos a pagar bien.



LOCALIZACIONES ADICIONALES

Svard es enorme, y aquí solo se describen sus lunas más importantes. Si el DJ lo desea, se pueden añadir algunas localizaciones más. A lo largo de la existencia del sistema, los asentamientos han aparecido y desaparecido, dejando atrás estaciones orbitales deterioradas, instalaciones de minería abandonadas y las ruinas de instalaciones industriales. Si el DJ quiere, puede hacer que el administrador Tal y el concilio les cuenten a los exploradores sobre estos lugares y proporcionarles una idea general de dónde pueden encontrarse. Algunas posibles ideas para localizaciones adicionales en Svard son:

LA CIUDAD DE LOS PSÍQUICOS

Una antigua estación solar y sus habitantes nacidos en el vacío que se han perdido en la tormenta. Como resultado de la disminución gravitatoria del gigante gaseoso la órbita de la estación ha permanecido alejada del resto de lunas de Svard. Solitarios y aislados, los nacidos en el vacío se enfrentan a constantes asaltos de los susurrados desde la instalación 23, aunque gracias a su herencia psíquica ellos han resistido la influencia del Susurrante. Si los exploradores logran encontrarlos y rescatarlos, su concilio de psíquicos sería muy valioso.

LOS MUNDOS HUECOS

Muchas lunas menores de Svard han sido excavadas durante siglos y después abandonadas. Cuando los susurrados comenzaron a infestar el sistema, algunos ciudadanos huyeron a estas antiguas minas esperando pasar desapercibidos y sobrevivir a los problemas. Desafortunadamente, es imposible esconderse del Susurrante, y eventualmente su influencia volvió a los ciudadanos unos contra otros en batallas sangrientas. Lo único que dejaron atrás fue su equipo, unas tentadoras provisiones para cualquier explorador lo suficientemente audaz para aventurarse en las oscuras cavernas para encontrarlo.

LA JUNGLA OCULTA

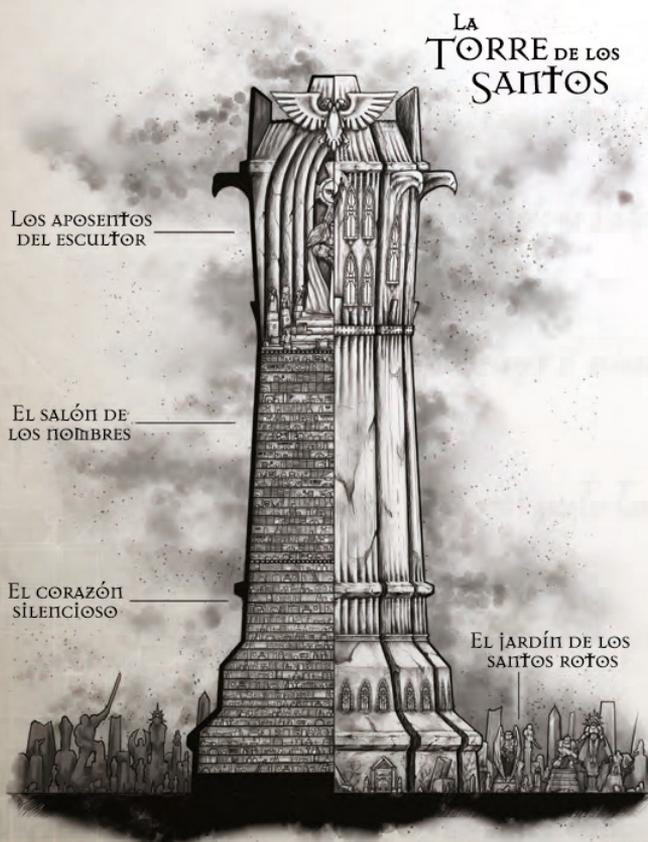
Muchas lunas de Svard proporcionan rincones privados a aquellos que los buscan, y más de un empresario ha recurrido a uno de estos para ocultar un cargamento ilegal o experimentos secretos. Uno de estos es la luna Kybu, sus túneles subterráneos se han convertido en una selva de hongos alienígenas creada por uno de los magos de Engranaje. Repleta de horrores florales como sanguijuelas de la maleza y vides espinosas, la jungla subterránea es una fuente de raras y poderosas drogas y productos químicos que los exploradores podrían cultivar para sacar beneficio o usar para aumentar la destreza en combate de sus soldados.

El DJ también puede dar a los exploradores un motivo para visitar estos lugares creando gestas asociadas con ellos. Para más información e ideas sobre las gestas, consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego** en el Libro Básico de **ROGUE TRADER**.



SILENCIO: LA TORRE DE LOS SANTOS

Allí donde se encuentren restos del Imperio, también existe la sombra del culto imperial y la fe en el Dios Emperador. En Svard, estos fieles han creado la torre de los santos. Aunque el Ministorum mantiene altares y templos en la luna de Svard, los más extremistas de la fe, liderados por un maestro escultor llamado Quiva establecieron uno propio en una luna cercana. Bajo el apodo de Silencio, esta luna es en realidad un asteroide de gran tamaño, unos pocos cientos de kilómetros de diámetro. Casi sin atmósfera o gravedad, Quiva y sus seguidores protegieron torre fortaleza del vacío mediante campos de energía y la asentaron en la roca mediante potentes generadores de gravedad. Obsesionado con la perfección, Quiva usó la torre como su propio taller, y él y sus seguidores se esforzaron por crear una estatua de un santo del Emperador que rivalizase con las grandes obras de la Eclesiarquía y demostrase su devoción. Quiva murió sin completar su trabajo y sus seguidores continuaron su legado. Sin embargo, no han tenido éxito y Silencio está plagada con sus obras fracasadas. Los escribas y asistentes registran las inmensas librerías de la torre en busca de nuevos santos para que esculpir—siempre deseando que en esa ocasión la estatua del santo contenga la luz interior y la perfección que Quiva quería hacer realidad.



La torre de los santos también es el asentamiento más antiguo del sistema Svard, y entre los montones de volúmenes sobre santos y el culto imperial se pueden encontrar registros que se remontan a las primeras colonias de las lunas. Es ahí donde los exploradores encontrarán más información sobre sus ancestros en tomos meticulosamente conservados y escritos por el propio Quiva durante la fundación. Por desgracia para los exploradores, con el alzamiento de los susurrados, se ha perdido el contacto con silencio. Han pasado años desde que nadie de Svard ha contactado con la torre.

DESARROLLO

Probablemente los exploradores acudan a Silencio para encontrar al enviado o en busca de informes más detallados sobre sus ancestros y la fundación del sistema. Keel también se dedicará a investigar Silencio en busca de su hermano. Es más fácil hablar de cruzar la tormenta y llegar a Silencio que hacerlo, y el DJ debería enfatizar los peligros del corto viaje mientras su nave es arrojada en la marea de partículas. El DJ podría provocar un encuentro entre los exploradores y una avispa de vacío (consulta la página 26) que realizará un par de descargas de munición sobre ellos y desaparecerá en la tormenta, dejando a los exploradores intrigados sobre aquello.

Cuando los exploradores lleguen a Silencio, podrán observar su amenazante torre destacando por encima de la tormenta, con las oleadas de gas y vapores rodeando la cúpula que lo protege. Una vez en tierra necesitarán una lanzadera para llevarles hasta el interior de la cúpula, donde el aire es escaso, pero respirable. No hay susurrados en Silencio—de hecho, no hay ni rastro de vida. La torre al completo se encuentra bajo los efectos del lamento oscuro Yu'vath, un constructo de energía oscura que el susurrado ha instalado allí para defenderlo. El lamento se ha fundido con la propia estructura de la torre y su contenido, convirtiéndola en un arma contra los intrusos. Consulta la página 18 para más información sobre el lamento oscuro.

La torre de los santos se divide en cuatro secciones, cada una con sus propios peligros.

EL JARDÍN DE LOS SANTOS ROTOS

Esto es lo primero que los exploradores verán al abandonar su lanzadera. Ante ellos estarán los restos rotos de las esculturas fracasadas de Quiva, abarcando cientos de metros alrededor de la torre. Si los exploradores entran por la fuerza entonces se encontrarán con una batalla solo para alcanzar la base de la torre. El lamento comenzará con una respuesta calculada, animando tantas estatuas como la cantidad de intrusos. Esto significa que si los exploradores envían 100 soldados de las FDP para “asegurar el área” probablemente se encuentren ante una batalla a gran escala. Pocas de las estatuas están completas, a menudo les faltan la cabeza, extremidades o incluso el torso, lo que les convierte en una aterradora masa reptante de piedra.

Se pueden encontrar consejos para manejar batallas a gran escala en la página 292 del Libro Básico de ROGUE TRADER.

ESTATUAS DEL LAMENTO OSCURO

Traídas a la vida por la voluntad del lamento oscuro, estos colosos de piedra solo existen con un propósito: matar.



Perfil del Lamento oscuro (estatua)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	—	(8) 44	(8) 41	11	37	32	40	—

Movimiento: 1/2/3/6

Heridas: 15

Rasgos: Armadura natural (4), Armas naturales, Armas naturales mejoradas, Criatura del más allá, Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2).

Armas: Puños y espadas de piedra (Daño: 1d10+8)

Blindaje: 4 (Todas)

EL CORAZÓN SILENCIOSO

Los aposentos de los sirvientes y almacenes de la torre. Se le conoce como el corazón silencioso por los monjes mudos que atendían las necesidades de los escultores. El DJ puede crear tensión aquí tras la batalla en el exterior; todo está silencioso e inmóvil, cubierto con los restos de muebles rotos. Aquí los habitantes de la torre se prepararon contra el ataque de los susurrados, y el lugar aún conserva vestigios de la batalla—cuerpos disecados, casquillos de balas y quemaduras. Cuando los exploradores logren derrotar a las estatuas y llegar a la entrada, el lamento se limitará a observarlos, simplemente alterándolos mediante juegos de sombras, puertas chirriantes y cristales rotos. Aunque los exploradores lo soportarán, el DJ puede determinar que sus acompañantes se vuelven demasiado inquietos, disparando ocasionalmente a las sombras o negándose a continuar si no son persuadidos (mediante una tirada **Complicada (-10) de Mando** para animar a sus hombres).

Por encima de los niveles del corazón silencioso, las escaleras guían a los exploradores (y sus acompañantes que no hayan quedado atrás) hacia el salón de los nombres.

EL SALÓN DE LOS NOMBRES

Este área es una gran biblioteca con torres de libro apilados y pirámides de pergaminos dejando estrechos caminos para los escribas y eruditos. Hay demasiada información (la mayoría registros de santos imperiales y sus hazañas) para que los exploradores asimilen toda. Sin embargo, una tirada **Moderada (+0) de Buscar** les permitirá localizar en uno de los catálogos de la biblioteca que los volúmenes que buscan se encuentran en la planta superior.

Mientras exploran este área el lamento volverá a anunciar su presencia. Si los exploradores aún se encuentran con un gran número de acompañantes, el lamento intentará aislarlos en pequeños grupos, aplastándolos con las estanterías o escritorios o dejando caer libros sobre ellos. No es necesario tratar estos eventos como un combate, y se puede provocar que los exploradores lleguen a tiempo solo de encontrar los cuerpos ensangrentados. El lamento también intentará realizar al menos un ataque contra los exploradores, provocando una avalancha de



libros y pergaminos y enviando un par de enormes columnas animadas contra ellos. Usa el anterior perfil de las estatuas, pero aumenta su Fuerza en +10 y su Agilidad en +30. A causa de las montañas de papel y libros que les estorban, los exploradores reducirán su movimiento a la mitad a menos que puedan derrotar a los pilares con forma de sierpe o escapar de la zona. Usar un arma lanzallamas en este piso es muy mala idea. Si las montañas de papel se prenden y los exploradores no las extinguen rápidamente, la sala se ve cubierta en llamas en menos de un minuto (consulta en la página 260 del Libro Básico de **ROGUE TRADER** las reglas de daño por fuego).

LOS APOSENTOS DEL ESCULTOR

Esta es una gigantesca cámara abovedada creada para gloria del Emperador. Aquí era donde los escultores realizaban su trabajo sagrado, y donde levantaron su última defensa contra los susurrados. La habitación circular tiene unos 60 metros de diámetro y está cubierta con multitud de pilares—cada uno cubierto del suelo al techo con los rostros de los santos. También está cubierta por los restos de escultores y susurrados por igual, amontonados alrededor de un gran altar al Emperador, y tras el cual hay una enorme estatua de 7 metros de altura del Emperador empuñando una espada. A estas alturas seguramente no sea una sorpresa para los exploradores que la estatua comience a brillar con una luz negra y cobre vida. Reuniendo su poder, el lamento poseerá a la estatua

para acabar con los exploradores. Usa el anterior perfil de las estatuas, pero aumenta todas sus características en +20 y añade 30 heridas adicionales. Además, la espada obtiene el rasgo Arma de disformidad. Irónicamente, en este momento el lamento oscuro da a los PJs la oportunidad de destruirlo por completo, ya que debe invertir toda su energía para dar vida a un objeto tan enorme. Esto significa que en este instante es vulnerable a poderes psíquicos y a ataques de daño masivo. El DJ puede permitir a los miembros especialmente devotos del grupo invocar el poder del Emperador para enfrentarse a la blasfemia de un horror alienígena tomando control de su imagen. Esto requiere una tirada **Complicada (-10) de Voluntad** o una apasionada oración por parte del jugador. Los efectos exactos de esto se dejan a discreción del DJ, pero pueden incluir una bonificación de +10 al daño del explorador o incluso una reducción de -10 a todas las características del lamento. Al combatir, los rostros de las columnas alrededor también lanzan gritos, ensordeciendo a los personajes e impidiendo la comunicación a pocos metros. Una vez hayan destruido al lamento, los exploradores pueden examinar sus alrededores. Si buscan por la estancia encontrarán los tomos que estaban buscando con información sobre la naturaleza del Susurrante—esencialmente, el DJ puede contarles la historia sobre la fechoría de su ancestro.

GESTAS

Estos son conceptos para gestas que el DJ puede aprovechar usando las reglas de gestas del **Capítulo IX: Reglas de juego** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

Saquear la biblioteca (Menor, Criminal)

Una vez que el lamento haya sido purgado, los exploradores no tienen ningún obstáculo para desvalijar la torre—asumiendo que no hayan causado demasiados daños. Lo más valioso es una colección de textos prohibidos ocultos en la biblioteca. Sin embargo, encontrar un comprador puede ser difícil, ya que es peligroso incluso conocer a aquellos que podrían estar interesados.

La estatua perfecta (Menor, Credo)

Los exploradores pueden aprender sobre el trabajo de Quiva a partir de los textos e historias abandonados. Con los escultores desaparecidos y sus líderes muertos, la Eclesiarquía Calixiana pagaría bien por su trabajo—algunos de los cuales aún podría permanecer intacto en los aposentos del escultor o enterrado en el jardín de los santos rotos.

La escultores perdidos (Menor, Exploración)

Al saber el destino de Silencio, el administrador Tal podría ofrecer una recompensa por el rescate de cualquier escultor que pueda seguir vivo y oculto en cualquier lugar del sistema. Algunos podrían haber huido a lunas abandonadas, o haber sido influenciados por el Susurrante y haber terminado en Engranaje o la instalación 23, mientras que otros podrían incluso haber abandonado el sistema.

CONSTRUCTOS DE ENERGÍA OSCURA YU'VATH

Más peligrosos para los exploradores que las hordas de susurrados que infestan Svard son los constructos de energía oscura Yu'vath. Estos son armas de guerras antiguas que se propagaron por la Expansión durante la época de San Drusus y la cruzada de Angevin. De estos, el Susurrante es el más poderoso, una nave de batalla alienígena compuesta de energía disforme y tecnología oscura. Sin embargo, hay otros dispersos por el sistema. Estos incluyen al lamento oscuro; una compleja red de energía oscura que los Yu'vath usaban para convertir el propio entorno en un arma contra sus atacantes, y las avispas de disformidad; interceptores Yu'vath.

Para más detalles sobre los Yu'vath consulta la página 361 del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

ENGRANAJE: LA LUNA INDUSTRIAL

Durante la fundación de Svard, la luna helada se declaró inadecuada para la industria imperial—a causa de su débil y cambiante manto de hielo. También existía el temor de que los residuos de la industria pudieran incluso derretir la propia luna. Para combatir esto, el asentamiento trasladó su industria a una luna cercana más pequeña. Sobre esta luna construyeron una enorme fábrica, a la que llamaron Engranaje, ya que es el mecanismo que permite funcionar a la maquinaria de Svard. Sin embargo, años después de su creación, los colonos descubrieron que Engranaje producía más desperdicios de los que la pequeña luna era capaz de procesar, hasta el punto en que las fábricas comenzaron a sufrir daños. Al ser demasiado caro trasladar los residuos, en su lugar optaron por una solución más duradera y trasladaron la fábrica a otra zona alejada de las corrosivas montañas de deshechos que había producido. Inevitablemente, el problema terminó repitiéndose y la fábrica se trasladó de nuevo. En este momento se dieron cuenta de que la ubicación original de la fábrica no era tan letal y por tanto más segura para la fábrica. Esta situación llevó a la creación de un sistema de raíles sobre la superficie de la luna para que la fábrica pudiese viajar, mantenerse a una distancia segura de sus volátiles deshechos y regresar años después cuando los deshechos ya no sean peligrosos. Para mantener Engranaje, un pequeño séquito de tecnosacerdotes liderados por el mago Tevla están en constante atención, controlando a los servidores y trabajadores comunes y monitorizando su actividad. También deciden cuándo los niveles de corrosión son demasiado elevados y supervisan el lento avance de la fábrica a su nueva ubicación.

A la llegada de los exploradores Svard lleva varios años sin contactar con Engranaje, y solo unas pocas naves se han aventurado en la luna en busca de materiales para nunca volver. Es un temor generalizado que Engranaje haya caído totalmente en manos de los susurrados y que el mago Tevla haya sido asesinado—aunque el concilio de cristal no lo sabe con seguridad. Más que cualquiera de las otras lunas, Engranaje es vital para la supervivencia de Svard, y si los Exploradores pueden recuperarla los beneficios serán sin duda enormes.

DESARROLLO

Los exploradores deben viajar a Engranaje si desean restaurar la industria de Svard. Reclamar Engranaje disminuirá el poder de los susurrados y permitirá hacer poderosos aliados entre los magos del Mechanicus. Sin embargo, recuperar Engranaje no es tarea fácil. Miles de susurrados infestan la fábrica, y muchas avispas de vacío y naves pilotadas por susurrados la protegen desde la órbita. Consciente de que encontrarán resistencia, Keel sugerirá algún tipo de reconocimiento antes de descender sobre la luna—sin embargo, el DJ debería dejar a los exploradores organizar sus propios planes. Tal vez podrían infiltrarse si pueden evitar las naves de los susurrados a bordo de un pequeño transporte capaz de camuflarse en la tormenta, como un cutter artillado, aunque para esto deberán superar una tirada **Difícil (-20) de Pilotar (Nave espacial)**.

Aproximarse a la superficie tóxica de la luna atraerá de inmediato la atención de los susurrados. Tres naves del sistema y dos avispas del vacío (consulta la página 26) interceptarán a los exploradores, mientras que los susurrados en la fábrica serán alertados. Consulta **Enfrentándose a la tormenta** en la página 13 los efectos de combatir en medio de la tormenta.

Cuando los exploradores alcancen la contaminada atmósfera superior de Engranaje (con sigilo o por la fuerza), descubrirán un mundo gris de desechos. Para encontrar la fábrica primero deben encontrar los raíles por los que se mueve—lo que requiere una tirada **Difícil (-20) de Buscar**, que pueden intentar de nuevo cada 10 minutos (Si están en su nave, podrían usar sus escáneres, en cuyo caso es una tirada de Escrutinio+Detección). Esta tirada se verá entorpecida por dos factores:

- **Cazadores en la tormenta:** Los susurrados buscarán activamente a los exploradores. Cada 5 minutos debería haber un 30% de posibilidades (o un 10% si llegaron sigilosamente) de que los descubra una nave del sistema o una avispa del vacío. Incluso si no se cruzan con ellos, el DJ puede aumentar la tensión añadiendo lecturas falsas y describiendo un breve contacto visual con naves lejanas.
- **Atmósfera ácida:** La atmósfera de Engranaje es tan volátil que si los exploradores eligen abandonar la nave y explorar en una lanzadera la atmósfera comenzará a corroerla. Cada hora sin protección contra la atmósfera los sistemas de la lanzadera comenzarán a degradarse. Esto aumenta la dificultad de las tiradas para pilotarla en un nivel cada hora, y tras exponerse por más de cinco horas se estropeará definitivamente (y podría estrellarse). Los acólitos deberían ser conscientes de esta degradación en cuanto vean cómo el exterior de su nave comienza a deteriorarse, recordándolos que tienen un límite de tiempo muy reducido.

Después de localizar Engranaje, una pesada torre de maquinaria y grúas hasta 500 metros sobre los desechos, deberán decidir como entrar. Cuando los exploradores se acerquen lo suficiente recibirán una débil vocotransmisión del mago Tevla. Este es un mensaje en bucle en el idioma binario del Mechanicus (personajes del Mechanicus o con las habilidades apropiadas pueden descifrarlo a discreción del DJ—los susurrados no). El mensaje informa de que el Mechanicus aún defiende las cámaras del control central contra los susurrados y que no se debe intentar un asalto frontal. También sugiere que se usen los mecanismos inferiores de la fábrica como vía de entrada. Hay tres áreas exteriores en la fábrica.

LOS MECANISMOS SUPERIORES

La parte superior de Engranaje está cubierta por un grueso blindaje y veletas que le permiten soportar la atmósfera corrosiva. Hay varias lanzaderas y hangares de transporte—aunque han sido sellados con potentes cerraduras magnéticas y necesitarían recibir un impacto considerable para abrirse a la fuerza.

LAS PLATAFORMAS DE SOLDADURA

Bajo los mecanismos superiores hay un laberinto de túneles y vías de acceso selladas de la atmósfera mediante puertas selladas a presión. Aquí se encuentran los susurrados, manteniendo las funciones básicas de la fábrica y protegiendo las entradas.

Escabullirse en estas áreas es casi imposible—hay patrullas regulares de susurrados con trajes reforzados y armas pesadas como cañones láser y lanzamisiles sobre los puntos de aterrizaje y la cúpula superior. Un asalto total costaría muchas vidas, y sin trajes de vacío reforzados un humano solo sobreviviría unos pocos minutos en el exterior (recibe 2d10 puntos de daño cada 10 segundos, reducidos por los PB solo una vez—después de lo cual el blindaje es destruido—y no reducidos por la BR del personaje). Una vez en el interior de los corredores se tardaría horas (o días) en despejarlo de enemigos.

Finalmente, incluso si los exploradores deben eliminar a todos los enemigos de los mecanismos superiores y las plataformas de soldadura, los susurrados restantes se retirarán al núcleo de la fábrica y sellarán los cerrojos magnéticos tras ellos antes de comenzar a destruir sistemáticamente todo lo que puedan. El DJ debería advertir a los PJs sobre las consecuencias—y a menos que ellos respondan con un buen plan para erradicar a los susurrados, necesitarán la ayuda de los magos.

EL GRAN VAGÓN

La base de la fábrica es una gigantesca vagoneta de tren; una torre de barras de suspensión y bobinas de varios pisos de alto, todo ello descansa sobre cientos de enormes ruedas de hierro. Incluso a distancia, los exploradores podrán ver que el vagón tiene numerosos espacios entre la suspensión y las ruedas, todos ellos posibles accesos a Engranaje. Sin embargo, para entrar hay que superar una tirada **Moderada (+0) de Pilotar (Nave espacial)** para evitar la maquinaria. Una vez en el interior, hay varias áreas donde aterrizar, aunque deberán continuar a pie (y soportar la atmósfera), trepando por los mecanismos de la torre oscura y el óxido que los recubre.

Si el DJ quiere hacer las cosas más difíciles a los exploradores, puede hacer que se encuentren aquí con un grupo de susurrados, provocando una batalla mientras la atmósfera devora sus trajes o blindajes. (Consulta **Encuentros con los susurrados** en las páginas 11–12).

En la cima de estos mecanismos encontrarán entradas selladas hacia las zonas bajo las plataformas de soldadura. Las puertas de acceso a estas áreas deben ser forzadas, esto se puede lograr mediante una tirada **Complicada (-10) de Seguridad** o destruyendo las puertas. Esto es más fácil de decir que de cumplir, considerando que en términos de juego las puertas poseen 20 PB y 10 heridas. Una vez atravesadas los exploradores estarán a cubierto de la atmósfera corrosiva (a menos que entren de una forma especialmente violenta).

EL CORAZÓN DE HIERRO

Trepando por las grúas y las escaleras de los mecanismos inferiores, los exploradores encontrarán los mecanismos de alimentación de aceite para el gran vagón. Esta es su entrada hacia el núcleo de Engranaje. Sin embargo, les llevará unas horas de dura caminata por oscuros y resbaladizos túneles. Una vez en los corredores interiores de Engranaje, los exploradores serán capaces de encontrarse con el magos Tevla y los miembros del Mechanicus, probablemente mediante un vocotransmisor interno mientras son apuntados por torretas armadas con bólteres pesados. Corresponderá entonces a los exploradores convencer al magos de que están allí para ayudarlo. Los exploradores también podrían sospechar que Tevla ha caído víctima del Susurrante. El DJ puede interpretar toda esta escena y animar a los exploradores a usar sus habilidades de interacción contra el magos. Por supuesto, su mejor argumento es que han venido a salvar esta instalación por el bien de Svard.

PURGAR A LOS SUSURRADOS

Para controlar Engranaje, los exploradores deben eliminar por completo a los susurrados. Hay varios modos de hacer esto:

- **Ataque masivo:** Si los exploradores envían unos cientos de hombres y armas pesadas para combatirlos, con el tiempo suficiente acabarán con los susurrados. El DJ puede calcular la pérdida de tropas en función a la capacidad de mando de los PJs. Asume que habrá un 50% de bajas y después un explorador en el papel de general realiza una tirada **Moderada (+0) de Mando**. Cada nivel de éxito reduce esta cantidad en un 10%, y cada nivel de fracaso aumenta la cantidad en un 10%. Como alternativa, el DJ puede resolverlo como un desafío de exploración (consulta la página 263 en el Libro Básico de **ROGUE TRADER**), combinando los esfuerzos de varios personajes y usando la habilidad de Mando como una habilidad de exploración.
- **Reforzar las defensas:** Si los exploradores contactan con Tevla y se ganan su confianza, él podrá ayudarles activando el sistema de defensa de la fábrica—torretas ocultas, redes de energía y de vigilancia. Todo eso no es suficiente para eliminar a los susurrados por sí mismo (razón por lo que no lo han usado), pero definitivamente facilitará la tarea para cualquier tropa atacante.

- **Desactivar los escudos contra la tormenta:** Una táctica arriesgada pero efectiva, con la ayuda de Tevla se podrían desactivar los escudos de vacío que rechazan la tormenta de partículas y permitir que la atmósfera corrosiva penetre en la fábrica. Tras aproximadamente un día esto debería eliminar cualquier forma de vida que no encuentre el modo de protegerse, aunque también causará grandes daños a los mecanismos internos de Engranaje, lo que necesitará semanas o meses de reparación incluso con el apoyo de los exploradores.

Por supuesto, no hay motivo para no combinar varias de estas opciones, y el DJ podría permitir planes ingeniosos y combinaciones de tácticas que ayuden a eliminar la amenaza de Engranaje más rápidamente y con menos daños estructurales.

GESTAS

Estos son conceptos para gestas que el DJ puede aprovechar usando las reglas de gestas del **Capítulo IX: Reglas de juego** del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

Reparar las vías (Menor, Exploración)

Durante la invasión de los susurrados, las gigantescas vías sobre las que se mueve Engranaje han sucumbido a la falta de cuidados y se han deteriorado. Los magos ya no disponen de la mano de obra para encontrar y reparar todas las grietas y necesitan que los exploradores realicen un barrido orbital a baja altitud. Para tener éxito, primero necesitan encontrar el modo de sobrevivir a la atmósfera y evitar a los susurrados que quedan.

Inspeccionar el sistema (Menor, Exploración)

Desde el alzamiento de los susurrados, los magos han notado cambios en la intensidad de la tormenta. Ellos creen que esto puede afectar a la órbita de las lunas y necesitan que los exploradores lo examinen. Esto no está libre de riesgos, ya que involucra pasar largos períodos envueltos en la tormenta de partículas y la posibilidad de encontrarse con susurrados, avispa de vacío, o algo peor.

Artefactos de los Yu'vath (Mayor, Criminal)

Si los exploradores pasan algún tiempo en Engranaje hablando con los magos, descubrirán a un grupo de tecnosacerdotes dedicados al estudio de los artefactos Yu'vath. Si son capaces de hacerse con uno de estos artefactos (como los restos de una avispa de vacío o un guardián oseó), y sacarlo discretamente del sistema hasta una ubicación segura, los tecnosacerdotes están dispuestos a pagar bien por ello.

INSTALACIÓN 23: LA REFINERÍA DE PROMETIO

La instalación 23 es una estación orbital masiva y una refinería de prometio (en órbita a solo unos cientos de kilómetros sobre el gigante gaseoso, más cercana que cualquiera de sus lunas). De unos dos kilómetros de largo, la estación parece un gran disco irregular plagado de depósitos de combustible y tanques de filtrado. En su corazón se eleva una gran cúpula donde se haya el centro de mando, que proporciona camarotes para su tripulación y unos cimientos para su gran generador de escudos de vacío. Sin esto, la tormenta de partículas proveniente del gigante gaseoso destrozaría la estación. Construido poco después de la fundación del sistema, se convirtió en la fuente principal de prometio y de producción de combustible de plasma pesado.

Se ubicó tan lejos de otras lunas por dos motivos: el primero era mantener su flota de naves recolectoras de vapor cerca del núcleo de la tormenta, y el segundo, para que cualquier posible accidente no afectase al asentamiento más cercano. Aun así se teme que, si explora, incendie el hidrógeno de la tormenta y literalmente convierta el cielo en llamas. Nadie puede asegurar lo que esto implicaría, o si semejante tormenta de fuego duraría lo suficiente como para alcanzar la luna más cercana—pero no se ha considerado lo suficientemente peligroso para no arriesgar la supervivencia del sistema.

A la llegada de los exploradores, Svard no ha tenido contacto con la estación durante varios años. Lo que una vez fue el orgullo del sistema y su fuente aparentemente ilimitada de energía se ha vuelto un secreto oscuro del que solo se oye susurrar tras puertas cerradas. Incluso el concilio de cristal se siente incómodo al hablar de la instalación 23. Fue allí donde ocurrieron los primeros sueños susurrados, y donde se cometieron algunas de las mayores atrocidades. Al principio, el concilio intentó enviar hombres y armas para proteger la estación, pero fueron tantos los que sucumbieron al Susurrante que pronto se dieron por vencidos, rindiendo la instalación a sus nuevos amos. Incluso se discutió un plan del administrador Tal para destruir la estación, aunque el concilio temía los efectos que esto pudiera desencadenar. Se descartó cuando se dieron cuenta de que los susurrados no parecían estar usándolo como base para organizar ataques o repostar una flota para invadir Svard. Lo que sea que los susurrados han estado haciendo en la instalación 23, el concilio no lo sabe. Si los exploradores quieren averiguarlo, tendrán que ir a verlos por sí mismos.

DESARROLLO

Alcanzar la instalación 23 es un gran desafío por sí mismo. Esto es en parte debido a la ferocidad de la tormenta tan cerca del gigante gaseoso, y también porque los susurrados han alterado su órbita, modificando su ubicación.

UNA GOTA DE LLUVIA AL VIENTO

Estas son algunas pautas para localizar la instalación 23:

- **Interrogatorios:** Los exploradores podrían extraer la información a uno de los susurrados capturados. Sin embargo, esto no es fácil. Cualquier tirada relevante, ya sea de Interrogar o poderes psíquicos, sufrirá una penalización de -20 cuyo fallo significará la muerte del susurrado. Por supuesto, si los exploradores no tienen escrúpulos, hay muchas otras cosas que podrían preguntarle...
- **Exploración:** Haciendo incursiones en las profundidades en la tormenta es posible que los PJs encuentren la estación. Esto requerirá de poderes psíquicos, poderes de navegante o más de una tirada **Muy difícil (-30) de Navegación**, donde cada fallo solo les revelará más espacio vacío. Esta tarea también puede ser entorpecida por frecuentes ataques de avispa de disformidad y naves de los susurrados.
- **Aniquilación:** Por último, los exploradores simplemente pueden purgar las lunas, asteroides y estaciones de los susurrados, y derribar todas las avispas del vacío o naves del sistema que se encuentren. Tras un tiempo, deberían deducir de donde vienen los refuerzos y seguir el rastro a través de la tormenta hasta la estación 23.

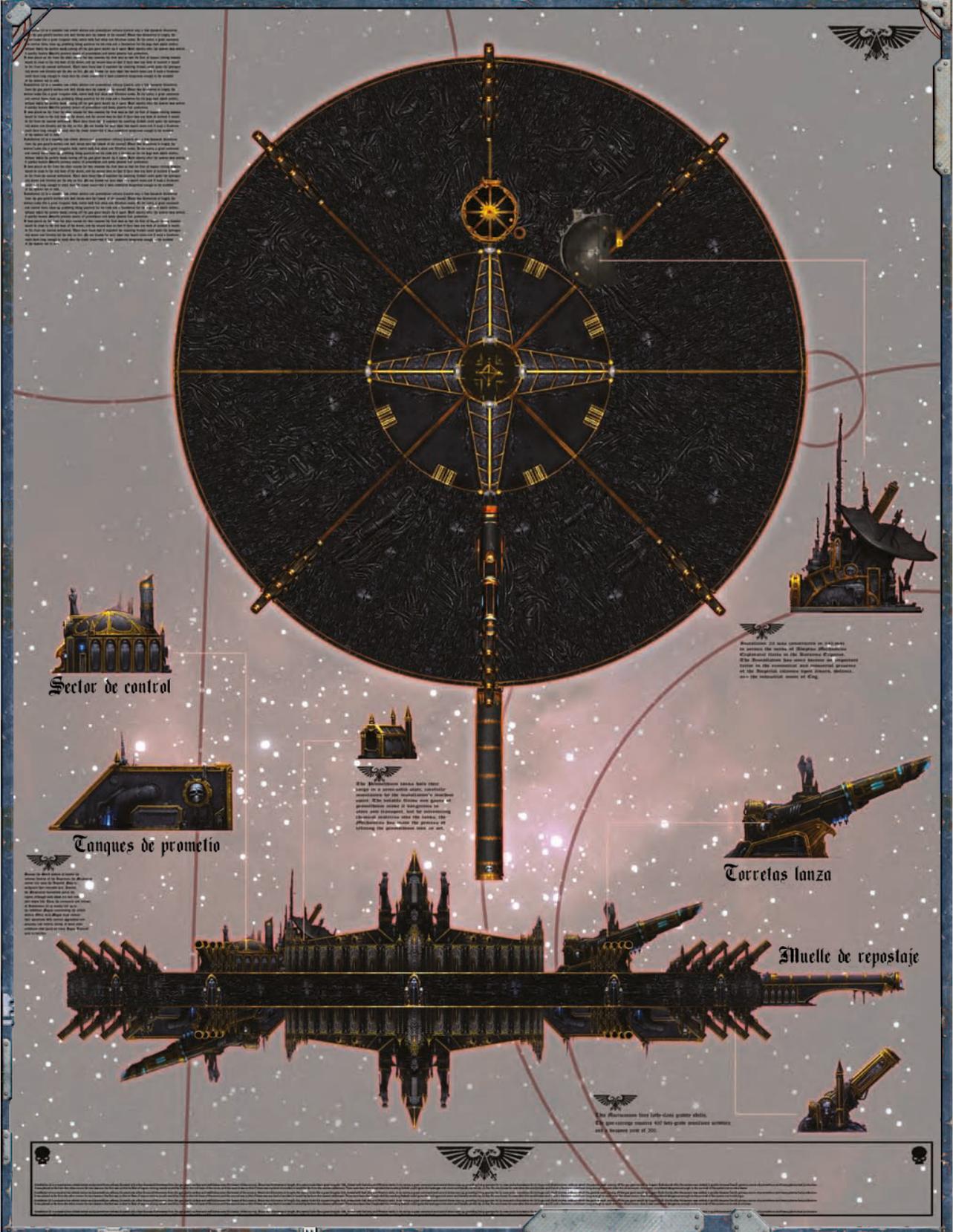
Una vez que los exploradores sean capaces de hacer un reconocimiento de la estación, el DJ puede mostrarles el mapa de la página 23 para que puedan planear su ataque.

ASALTO A LA INSTALACIÓN 23

Un ataque a la refinería de prometio demostrará ser más difícil que tomar Engranaje; algo de lo que el DJ debería asegurarse que sus personajes sepan. Esta es la mayor fortaleza de los susurrados en Svard, la concentración de su poder militar y el enlace directo con aquello que les controla. Como Engranaje, es posible infiltrarse si los exploradores usan una nave lo suficientemente pequeña y tienen un buen piloto. Sin embargo, una vez a bordo, se descubrirán rodeados por miles de susurrados. Tal vez prefieran hacer esto si su intención es solo encontrar al enviado o eliminar los sistemas vitales de la nave como el escudo de vacío.

Sin embargo, asaltar la estación es el único modo definitivo de recuperarla. Para lograrlo, los exploradores deben neutralizar las cuatro naves del sistema y las tres avispas de vacío que la defienden, así como anular las armas de la estación.

Las cuatro naves del sistema se despliegan cerca de la estación (a menos de 5 UV), y se encuentran o reuniendo recursos o están atracadas en la estación. Si comienza el combate, estas naves serán tomadas por sorpresa durante el primer turno mientras se preparan apresuradamente para combatir. Las avispas de disformidad están patrullando el perímetro para interceptar a los oponentes antes de que puedan acercarse a la estación. Cada una debería estar al menos a 10 UV de la estación y del resto de naves.



Sector de control



Tanques de prometio



El Sector de Control tiene el control de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad.



El Sector de Control tiene el control de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad.



Torretas lanza



Muelle de repostaje



El Sector de Control tiene el control de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad. El Sector de Control es el núcleo de la estación y es el centro de la actividad.

Un modo de capturar la estación es abordarla usando las reglas de combate espacial. En ese momento depende del DJ si quiere usar las reglas resumidas para resolver acciones de abordaje o añadir algo más de detalle. Si los exploradores quieren entrar en acción, el DJ debería considerar llevarles por una serie de batallas y misiones, y mientras tanto desarrollar la acción de abordaje en segundo plano. Recuerda que los asaltos de combate espacial son más largos que los asaltos de combate normal. Los exploradores pueden ser capaces de realizar pequeños e intensos combates en el tiempo que se tarda en resolver un solo asalto de abordaje.

La acción de abordaje debería centrarse en asaltar y capturar la cubierta de embarque y entonces tomar al asalto la biosfera principal y el sector de control. Si el DJ quiere dar a los exploradores objetivos específicos para cumplir, estas son algunas posibilidades:

- El centro de control de la biosfera principal estará fuertemente protegido. Sin embargo, controlarlo dará a los exploradores dominio sobre el recinto de la estación. Podrán sellar secciones enteras, dejar atrapados a los susurrados—o simplemente arrojarlos al vacío...
- El centro de mando de la estación también estará fuertemente defendido. Está protegido por puertas selladas y defensas contra influencia psíquica. Si los exploradores encuentran una ruta alternativa para evitar esas defensas (conductos de aire o una trampilla de emergencia), serían capaces de tomarlo por sorpresa. Una vez bajo su control, podrán utilizar o desactivar los escudos y armas de la estación.

El DJ puede manejar esto como una serie de batallas interiores. Si los exploradores quieren liderar un grupo en persona o por vocotransmisor, se pueden usar las reglas para combate de masas igual que durante el ataque a Silencio o la habilidad de Mando como se explica en el asalto a Engranaje.

El DJ debería usar el perfil de la estación móvil en el **Capítulo VIII: Naves** del Libro Básico de **ROGUE TRADER** para representar la instalación 23.

¡Flash, bang!

El peligro principal de combatir en la instalación 23 es que la estación podría sufrir un impacto crítico y explotar. Esto podría acabar muy mal para cualquiera involucrado. Todo lo que el DJ necesita recordar es:

- La estación explotará si sufre cualquier daño crítico.
- La explosión se considera una explosión de los motores de plasma como se explica en la página 224 del Libro Básico de **ROGUE TRADER**.

REUNIRSE CON EL ENVIADO

Una vez que alcancen la sala de control de la estación, o si están a punto de volar la estación por los aires con su nave, el Susurrante les hablará por medio del enviado.

El enviado es el hermano de Keel, y su aspecto físico es muy similar. Sin embargo, la fría luz de la disformidad brilla en sus ojos, y su voluntad ha sido totalmente dominada por el Susurrante. Si los exploradores se reúnen con él en persona se encontrará desarmado y no luchará contra ellos. Él está dispuesto a rendirse y hablar a los exploradores sobre el Susurrante.

En este punto es donde descubrirán la naturaleza del Susurrante y sus planes. El DJ debería describir al Susurrante como algo totalmente alienígena, carente de odio o miedo; es simplemente la encarnación de la voluntad de su creador, una herramienta para la destrucción del Imperio. Lo más perturbador es que les reconocerá a ellos y la insignia de su nave, y les dará la bienvenida—incluso agradeciéndoles por salvarle de la oscuridad del vacío. En realidad, solo está ganando tiempo y no se puede razonar o negociar con él. El enviado controlado por el Susurrante termina diciendo a los exploradores que sus destinos fueron sellados hace mucho tiempo por la voluntad de los Yu'vath.

EL SUSURRANTE DESPIERTA

Con la recuperación o destrucción de la instalación 23, el Susurrante sabe que debe intervenir directamente contra los exploradores, e incluso si no está completamente reparado, saldrá al exterior de la tormenta para eliminarlos de la existencia y arrasar todo Svard. Esta parte es una guerra abierta. El momento exacto del ataque se deja a decisión del DJ, aunque debería ocurrir poco después de la batalla contra la instalación 23. La nave de los exploradores podría incluso detectar perturbaciones en la superficie de las nubes mientras los exploradores hablan con el enviado, animándoles a apresurarse a volver a la nave y prepararse para la batalla. Lee en voz alta el siguiente texto:

Mientras os felicitáis mutuamente por la dura batalla y la merecida victoria, uno de vuestros suboficiales observa la pantalla de su cogitador. “¡Señores, deberían ver esto!”

La pantalla muestra una visión panorámica del planeta, donde la tormenta se deshace para mostrar una nube concentrada de color gris verdoso que se expande en todas direcciones. Mientras observáis, las nubes comienzan a enturbiarse y retorcerse, como si fueran retorcidas por una especie de mano gigante e invisible.

El centro de la perturbación se expande hacia el exterior, y el extremo de un cristal negro atraviesa la cubierta de nubes. Más cristales siguen al primero, y en poco tiempo la cubierta de un colosal leviatán aparece tras ellos, salido de las profundidades del planeta. Las nubes de vapor son apartadas por los violentos arcos de energía que surgen de los cristales y su núcleo, una esfera más negra que el vacío que lo rodea, a medida que la gigantesca nave comienza a acelerar en vuestra dirección.

Parece que por fin habéis encontrado el origen de todos los problemas en el sistema Svard.

El Susurrante, acompañado por media docena de avispas del vacío, comenzará lanzando un asalto contra la estación. Además, todos los susurrados superviviente saldrán de cualquier luna en la que se encuentren para atacar Svard. El primer objetivo del Susurrante será la destrucción de los exploradores—y la instalación 23 si aún está en pie.

El DJ puede complicar la situación haciendo que Keel se vuelva contra los exploradores al descubrir que su hermano está vivo (aunque no se recomienda hacer esto a menos que los exploradores cuenten con, al menos, un crucero ligero.

Cualquier nave más pequeña es poco probable que sobreviva a un enfrentamiento con la *Mano de Redención*). Por último, lo complicada y larga que se desee hacer esta batalla se deja a discreción del DJ, podría ser una sangrienta batalla alrededor de los restos de la instalación 23, o una guerra de desgaste a lo largo del sistema entero donde los exploradores debería usar su factor de beneficio para reclutar más hombres, reparar las naves del sistema y rechazar a los susurrados. Una vez que el Susurrante sea destruido, cualquier avispa de disformidad deja de funcionar y es consumida por las energías de la disformidad que contiene.

CONCLUSIÓN

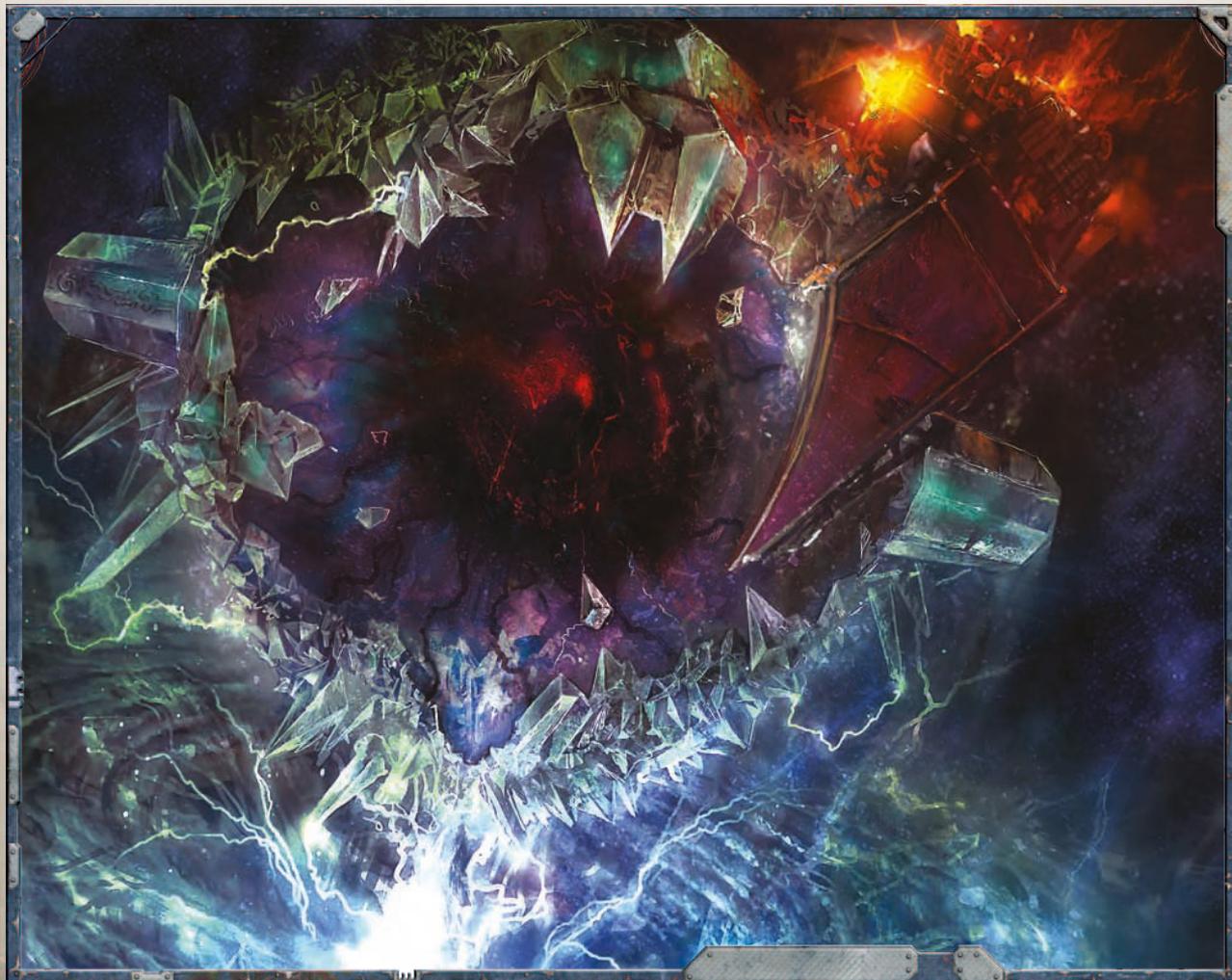
Con el Susurrante destruido y Svard a salvo—y con suerte intacto—los exploradores podrán tomar un merecido descanso y disfrutar de los beneficios de su trabajo (aunque aún podrían quedar algunas gestas que realizar). Incluso si se tardan varios años en reparar los daños de la guerra con el Susurrante, el administrador Tal estará agradecido en extremo con los exploradores e insistirá en realizar más celebraciones y banquetes, así como recompensarlos con una compañía de los soldados supervivientes de las FDP. Si Keel sigue vivo desaparecerá con pocas ceremonias—ya sea llevándose a su hermano o escabulléndose en el vacío. En cualquier caso volverá al sector Calixis, aunque los exploradores podrían cruzarse de nuevo con él...

RECOMPENSAS

Si los exploradores logran derrotar al Susurrante y reclamar Svard, han logrado una gran tarea y deberían ser recompensados acorde a sus logros. El DJ debería recompensar a los jugadores tras cada sesión de juego usando cualquiera de los métodos descritos en la página 293 del Libro Básico de **ROGUE TRADER**. Además, también puede añadir las siguientes recompensas adicionales a todos los PJs:

- 500 pe—Si la mayor parte de los soldados de las FDP que les proporcionó Tal sobreviven.
- 500 pe—Si intentaron y lograron salvar a algunos susurrados (capturándolos en lugar de matándolos) y después los liberaron.
- 1.000 pe—Si los exploradores lograron derrotar al Susurrante antes de que destruyera la instalación 23.

Los exploradores deberían haber acumulado un considerable factor de beneficio completando las gestas detalladas en las diferentes localizaciones. Sin embargo, si logran capturar y mantener intacta la refinería de prometio (lo que implica que la refinería continúa proporcionando combustible y energía las lunas del sistema Svard), el DJ debería recompensarlos con un +3 adicional a su factor de beneficio.



LAS NAVES DEL SISTEMA SVARD

Las siguientes son algunas de las naves que se encontrarán en el sistema Svard, que pertenecen al concilio de cristal, al Imperio, los susurrados y los Yu'vath.

LA MANO DE REDENCIÓN

Casco: Crucero

Clase: Crucero clase lunar

Dimensiones: 5 km de largo; 0,8 km de ancho total aprox.

Masa: 28 megatoneladas aprox.

Tripulación: 95.000 tripulantes, aprox.

Aceleración: 2,5 gravedades de aceleración máxima posible

Este crucero de clase lunar es una nave de guerra increíblemente poderosa, como testimonio del poder del Imperio. Ha servido con distinción en la flota de batalla Calixis los últimos 500 años, antes de que su capitán, Keel, decidiera trasladar la nave a la Expansión para encontrar a su hermano perdido.

Velocidad: 5

Maniobrabilidad: +10

Detección: +15

Blindaje: 20

Escudos de vacío: 2

Integridad del casco: 70

Espacio: 75

Energía: 75

Valor de torreta: 2

Capacidad de armas: Proa 1, Babor 2, Estribor 2

Moral: 101

% Tripulación: 100

Componentes esenciales

Motor de plasma modelo Jovian clase 4

Motor de disformidad modelo Strelor clase 2

Campo Geller

Sistema de escudo de vacío múltiple

Motor modelo Jovian clase 4

Puente maestro

Soporte vital Mark-1.r

Alojamientos compactos

Sistema de augurio Mark-201.b

Componentes suplementarios

Macrocañones laterales modelo Marte (Babor)

Macrocañones laterales modelo Marte (Estribor)

Batería de lanzas Forjatitanes (Babor)

Batería de lanzas Forjatitanes (Estribor)

Lanzadera de torpedos (Proa)*

Proa acorazada

Munitorum

Templo capilla del Dios Emperador

*La Mano de Redención lleva casi 1 año de maniobras. En ese tiempo casi ha agotado su reserva de torpedos y podría no usar este arma en batalla.

NAVE DEL SISTEMA SVARD

Casco: Transporte

Clase: Varios petroleros, cargueros o naves de transporte

Dimensiones: 0,65 km de largo; 0,45 km de ancho total aprox.

Masa: 4,5 megatoneladas aprox.

Tripulación: 2.000-5.000 tripulantes, aprox.

Aceleración: 1,5 gravedades de aceleración máxima posible

Estas naves intersistema de Svard son lentas y difíciles de manejar, poco preparadas para un combate, y con escasa tripulación. Incluso armadas con macrocañones, solo son peligrosas contra una auténtica nave de guerra si atacan en masa.

Velocidad: 3

Maniobrabilidad: -15

Detección: +0

Blindaje: 12

Escudos de vacío: 1

Integridad del casco: 20

Espacio: 25

Energía: 20

Valor de torreta: 1

Capacidad de armas: Proa 1, Dorsal 1

Moral: 85

% Tripulación: 85

Componentes esenciales

Motor de plasma clase D

Sistema de escudo de vacío simple

Soporte vital Mark-1.r

Alojamiento de hombres del vacío

Sistema de augurio Mark-100

Componentes suplementarios

Bodega de carga principal

Macrocañones Thunderstrike (Proa)

Macrocañones (hunderstrike) (Dorsal)

Nave intersistema: Esta nave no puede viajar por la disformidad y no requiere un motor de disformidad o campo Geller. Las naves intersistemas tienen un valor de tripulación Competente (30).

AVISPA DEL VACÍO

Casco: Desconocido

Clase: Desconocido

Dimensiones: 0,9 km de largo; 0,3 km de ancho total aprox.

Masa: Desconocido

Tripulación: Desconocido

Aceleración: Desconocido

Naves de aspecto extraño que infestan el sistema Svard en números cada vez mayores en los últimos años. Las extrañas y brillantes naves nombradas como avispa del vacío son siniestras amalgamas de fragmentos de cristales negros unidos por una oscura y palpante energía. La nave se mueve de forma extraña, pero elegante, y sus armas son terriblemente poderosas.

Velocidad: 10

Maniobrabilidad: +30

Detección: +30

Blindaje: 18

Escudos de vacío: 1

Integridad del casco: 20

Valor de torreta: 0

Capacidad de armas: Proa 1, Quilla 1

Componentes esenciales

No hay nada identificable mediante auspex imperiales.

Componentes suplementarios

Cañón de ruptura “madeja del vacío” (Dorsal)

Cañón de ruptura “madeja del vacío” (Quilla)

Velas gravitatorias Tu’vath*

*Beneficios ya incluidos en el perfil

Construcción incomprensible: Las naves de los Yu’vath no parecen necesitar los mismos componentes que otras naves conocidas. Esta nave no puede realizar o sufrir abordajes o ataques de golpear y huir. Sus componentes esenciales, si es que existen, no son afectados por golpes críticos. Si la nave ve reducida a 0 su integridad del casco no queda incapacitada, en su lugar comienza a romperse parte a parte y se considera destruida. Esta nave no tiene valores de % tripulación o moral, y no sufre penalizaciones por ninguno de ellos.

Para todas las acciones de combate espacial, esta nave se considera que tiene un valor de tripulación Veterana (50) en todas las habilidades relevantes. Esta nave no puede realizar ninguna acción prolongada salvo reparaciones de emergencia.

EL SUSURRANTE

Casco: Desconocido

Clase: Desconocido

Dimensiones: 3 km de diámetro aprox.; una nube de cristales orbita a 6 km de distancia a su alrededor.

Masa: Desconocido

Tripulación: Desconocido

Aceleración: Desconocido

Un antiguo dispositivo Yu’vath, el Susurrante fue creado a partir de antiguas y oscuras energías de la disformidad y tecnología alienígena. Fácilmente capaz de plantar cara a la mayoría de las naves de batalla imperiales, también tiene el poder de doblegar las mentes de los débiles de voluntad. Apareta ser una enorme esfera de energía oscura de varios kilómetros de diámetro. A su alrededor giran varios cristales monolíticos, constantemente alimentados por arcos de energía que surgen de la esfera.

Velocidad: 4

Maniobrabilidad: +10

Detección: +30

Blindaje: 24

Escudos de vacío: 3

Integridad del casco: 100

Valor de torreta: 0

Capacidad de armas: Proa 2, Estribor 2, Babor 2, Popa 2*, Quilla 2

Componentes esenciales

No hay nada identificable mediante auspex imperiales.

Componentes suplementarios

2 Cañones de ruptura “madeja del vacío” (Proa)

2 Cañones de ruptura “madeja del vacío” (Estribor)

2 Cañones de ruptura “madeja del vacío” (Babor)

2 Cañones de ruptura “madeja del vacío” (Popa)

2 Arcos de energía del inmaterium (Quilla)

Velas gravitatorias Yu’vath**

*El fuego de Popa cubre un arco de 90 grados centrados directamente en la espalda del Susurrante

**Beneficios ya incluidos en el perfil

Construcción incomprensible: Las naves de los Yu’vath no parecen necesitar los mismos componentes que otras naves conocidas. Esta nave no puede realizar o sufrir abordajes o ataques de golpear y huir. Sus componentes esenciales, si es que existen, no son afectados por golpes críticos. Si la nave ve reducida a 0 su integridad del casco no queda incapacitada, en su lugar comienza a romperse parte a parte y se considera destruida. Esta nave no tiene valores de % tripulación o moral, y no sufre penalizaciones por ninguno de ellos.

Para todas las acciones de combate espacial, esta nave se considera que tiene un valor de tripulación Veterana (50) en todas las habilidades relevantes. Esta nave no puede realizar ninguna acción prolongada salvo reparaciones de emergencia.

TECNOLOGÍA DE DISFORMIDAD YU’VATH

Los siguientes son algunos de los pocos componentes identificables en las naves estelares Yu’vath. Los componentes Yu’vath no reciben energía de un modo comprensible por los humanos, y no reciben requisitos de espacio o energía. Por este motivo no pueden ser añadidos a naves humanas a menos que el DJ decida lo contrario, en cuyo caso le corresponde a él establecer una puntuación adecuada para estos componentes.

VELAS GRAVITATORIAS YU’VATH

Las velas gravitatorias son capaces de acceder a las fuerzas que unen los sistemas estelares, permitiendo a las naves moverse con agilidad y elegancia. Mientras estén conectados con la nave, esta suma +1 a su velocidad y +5 a su maniobrabilidad.

ARCOS DE ENERGÍA DEL INMATERIUM

Mucho peores que los cañones de ruptura, estos arcos de energía parecen ser generados por los núcleos de las naves Yu’vath, y ningún blindaje puede detenerlos.

Tipo	Fuerza	Daño	Valor crítico	Alcance
Lanza	1	1d10+3	2	6

Munición disforme: Cuando los impactos de este arma son bloqueados por escudos de vacío, tira 1d10. Con un resultado de 8+, la munición aparece en el espacio real tras los escudos de vacío, y estos no anulan el impacto.

CAÑÓN DE RUPTURA “MADEJA DE VACÍO”

Una extraña y terrible abominación que imita las macrobaterías imperiales, aunque poco más se sabe de estas armas. Parecen disparar su munición a través de la disformidad, materializándose un instante antes de golpear a su objetivo.

Tipo	Fuerza	Daño	Valor crítico	Alcance
Macrobatería	3	1d10+2	4	5

Munición disforme: Cuando los impactos de este arma son bloqueados por escudos de vacío, tira 1d10. Con un resultado de 8+, la munición aparece en el espacio real tras los escudos de vacío, y estos no anulan el impacto.

DANDO FORMA AL VACÍO: HERRAMIENTAS DEL DIRECTOR DE JUEGO

“He visto cosas que no creerías. Mundos hechos de pura energía combatiendo la oscuridad del espacio, criaturas tan extrañas que el mero hecho de contemplar destrozaría tu mente, y riquezas tan enormes que volverían avaricioso incluso al hombre más devoto”.

—Helix Gnaris, único superviviente de la *Divina verdad*

El Imperio es un lugar enorme y diverso, que contiene casi cualquier cosa que se pueda imaginar. Es el escenario épico en el que se asienta **ROGUE TRADER**, atravesando el vacío en busca de riquezas, poder, y lo desconocido. Es el papel del Director de Juego dar forma y poblar este vasto universo para que sus jugadores lo exploren. En esta sección se presentan varias tablas diseñadas para ayudar al DJ a dar forma a este escenario.

GENERACIÓN DE SISTEMAS ESTELARES

Las siguientes son algunas tablas que el DJ puede usar para generar rápidamente un sistema estelar. Tan solo sigue los siguientes 4 pasos, haciendo las tiradas correspondientes en cada tabla, para crear la estructura de un sistema estelar. El proceso es intencionadamente simple para que el DJ pueda añadir los detalles que mejor se adapten a sus propias tramas y aventuras.

PASO 1: LA ESTRELLA

Todo sistema estelar tiene su propia estrella, o algo similar a una estrella, situado en el centro. La naturaleza de este cuerpo celestial a menudo determina qué más puede encontrarse en el sistema.

PASO 2: CUERPOS CELESTES

Una vez se ha generado la estrella, el siguiente paso es generar los cuerpos celestes, como planetas, campos de asteroides y nubes de residuos. Tira 1d5 para ver cuantos cuerpos celestes contiene el sistema y después tira esa cantidad de veces en la tabla siguiente.

TABLA 1-1: RELIQUIAS FAMILIARES

1d10	Estrella
1-2	Antigua e hinchada: La estrella es un gigante en declive, brillante y enorme contra la oscuridad del vacío. En los mundos de este sistema la estrella domina los cielos como el ojo sin párpado de un malvado dios.
3-4	Joven y débil: La estrella es un diminuto punto de luz en el lienzo del espacio, con su débil brillo luchando por no desvanecerse. Que la vida pueda prosperar aquí depende por completo de que la débil energía de la estrella permita encontrar agua en estado líquido.
5-7	Fuerte y brillante: Saludable y llena de color, la estrella baña el sistema en agradable luz y calor. A diferencia del sol de la antigua Terra, esta estrella reluce a través del espacio con fuerza y firmeza.
8-9	Oscura e inquietante: La estrella solo es vagamente visible en contraste con el vacío, con un enfermizo contorno morado que no permite llegar la luz de los sistemas distantes.
10	Anomalía celeste: Este sistema está centrado en una terrible anomalía, y no una auténtica estrella. Tal vez sea un destructivo agujero negro, un antiguo constructo xenos o incluso una temblorosa burbuja de disformidad que plaga el sistema de energías siniestras. Como alternativa, este podría ser un sistema binario o ternario (dos o tres estrellas); tira de nuevo para determinar qué tipo de estrellas.

TABLA 1-2: CUERPOS CELESTES

1d10	Cuerpo celeste
1-2	Nada: No hay nada aquí salvo el vacío del espacio.
3	Nube de polvo: Una enorme nube de partículas cubre parte del sistema, entorpeciendo los sensores y cubriendo las naves con una pequeña capa de residuos.
4	Campo de asteroides: Una gruesa zona cubierta de rocas que se extiende millones de kilómetros rodea la estrella. Peligrosos de atravesar, los campos de asteroides son excelentes escondites para los piratas y los asaltantes.
5-6	Gigante gaseoso: Enormes mundos de vapor y gas, estos mastodontes en ocasiones son explotados por sus partículas químicas. Los gigantes gaseosos a menudo tienen varias lunas, algunas de las cuales son habitables (un sistema solo puede contener un gigante gaseoso).
7-8	Mundo estéril: Una esfera sin vida de roca, hielo o fuego. Estos mundos suelen ser usados como colonias mineras o penales.
9-10	Mundo habitable (tira de nuevo):
(1-5)	Mundo letal: Una jungla tóxica, paramo volcánico o llanura helada donde la vida apenas es posible.
(6-8)	Mundo común: Un mundo similar a Terra.
(9)	Mundo en ruinas: Los restos de una civilización hace tiempo condenada o abandonada.
(10)	Mundo paraíso: Un raro edén, listo para ser explotado.

PASO 3: HABITANTES

El siguiente paso tras determinar los cuerpos celestes es tirar en la tabla de habitantes para ver si el sistema está habitado. Normalmente el DJ solo necesita tirar en esta tabla una vez. Sin embargo, si prefiere tener más de un tipo de habitantes en el sistema, puede tirar por cada cuerpo celeste generado.

TABLA 1-3: CUERPOS CELESTES

1d10	Habitantes
1-4	Nadie: No hay ninguna forma de vida.
5-6	Primitivos: Una tribu de humanos primitivos y salvajes cuyo hogar es uno de los mundos del sistema.
7	Industrializados: Hay una civilización humana industrial, tal vez extendiéndose lentamente desde su mundo natal.
8	Imperio a través de la disformidad: Hay un imperio humano con naves con capacidad disforme
9-10	Xenos! Los viles xenos habitan este planeta. Tira de nuevo:
(1-5)	Algún tipo de criatura indígena bestial habita uno o varios de los mundos—fácil de contener y eliminar.
(6-8)	Inteligentes y nativos del sistema, los xenos podrían ser avanzados científicamente e incluso tener capacidad espacial—más difíciles y peligrosos de combatir.
(9-10)	El sistema es un puesto de avanzada para una poderosa raza alienígena, como los orkos o los eldar—este es un trabajo para la Armada Imperial.

PASO 4: SECRETOS ESTELARES

Por último, el DJ puede determinar si hay algún secreto, como cultistas, cementerios de naves o refugios piratas.

TABLA 1-4: SECRETOS ESTELARES

1d10	Secreto
1	Grieta en la disformidad: Hay una grieta en el mismo tejido del espacio, que libera criaturas de la disformidad sobre cualquiera que ose acercarse demasiado.
2	Cementerio de naves: Un inmenso desguace de naves dañadas o perdidas. Sus colosales y oxidados interiores podrían contener incontables secretos perdidos u oscuras criaturas.
3	Base pirata: Este sistema es el hogar de una banda de piratas que no ven con buenos ojos a los intrusos
4-7	Nada: No hay secretos aquí, al menos nada que merezca la pena descubrir.
8	Secta oculta: Una depravada secta del caos o culto xenos se ha asentado aquí, usándolo como guarida o infiltrándose entre la población local.
9	Ruinas xenos: Los restos de una antigua civilización xenos descansan aquí, con sus secretos y riqueza tal vez aún intactos.
10	Bestia del vacío: Un horror devorador de naves ha hecho de este sistema su madriguera, y siempre está hambriento...



GENERADOR DE NAVES ESTELARES ENEMIGAS

El DJ podría cansarse de hacer combatir a sus jugadores siempre contra los mismos piratas y orkos. Las siguientes tablas permiten generar rápidamente una gran variedad de naves únicas para que se enfrenten contra los exploradores.

Para generar una nave espacial, el DJ debería completar los siguientes pasos:

- **Paso 1:** Tira 1d10 y compara el resultado en la Tabla 2-1. Cada resultado produce un tipo de casco diferente.
- **Paso 2:** Tira 1d10 y compara el resultado con la sección apropiada de la Tabla 2-2, de acuerdo con el tipo de casco. Cada resultado proporcionará al casco todos sus componentes esenciales, y la cantidad de energía y espacio que requieren.
- **Paso 3:** Tira 1d10 una vez por cada capacidad de arma disponible y compara el resultado con la Tabla 2-3 para equipar las armas de la nave. Una vez que se hayan generado las armas, introduce los elementos generados en la nave, descartando los que sobrepasen la capacidad de espacio y energía de la nave.
- **Paso 4:** Si la nave aún tiene espacio y energía disponibles, tira 1d10 y compara el resultado con la Tabla 2-4 para equipar la nave con componentes únicos adicionales.

TABLA 2-1: TIPOS DE CASCO PARA NAVES PNJ

1d10	Resultado
1	Nave de peregrinos clase Jericó (consulta la página 196 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
2-3	Mercante clase Vagabundo (consulta la página 196 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
4-5	Corsario clase Hazeroth (consulta la página 196 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
6	Incursor mercante clase Havoc (consulta la página 197 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
7	Fragata clase Espada (consulta la página 197 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
8	Fragata de ataque clase Tempestad (consulta la página 197 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
9	Crucero ligero clase Intrépido (consulta la página 198 del Libro Básico de ROGUE TRADER)
10	Manada de lobos: 2 incursores manada de lobos (consulta la página 211 del Libro Básico de ROGUE TRADER), 1 mercante clase Vagabundo (consulta la página 196 del Libro Básico de ROGUE TRADER), 1 incursor mercante clase Havoc (consulta la página 197 del Libro Básico de ROGUE TRADER)

TABLA 2-2: COMPONENTES ESENCIALES DE LAS NAVES PNJ

Transportes	
Todas	Motor de disformidad modelo Strellov 1, campo Geller, sistema de escudo de vacío simple, alojamientos de hombres del vacío, bodega de carga principal
Además de:	
1d10	Resultado
1-4	Motor de plasma modelo Jovian clase 1, puente de comercio, soporte vital modelo Vitae, sistema de augurio Mark-100.
5-10	Motor de plasma modelo Lathe clase 1, Puente de combate, soporte vital Mark-1.r, sistema de augurio Mark-201.b
Incursores y fragatas	
Todas	Motor de plasma modelo Jovian clase 2, motor de disformidad modelo Strellov 1, campo Geller, sistema de escudo de vacío simple
Además de:	
1d10	Resultado
1-3	Puente de mando blindado, soporte vital Mark-1.r, alojamientos compactos, sistema de augurio Mark-100
4-8	Puente de mando, soporte vital Mark-1.r, alojamientos compactos, sistema de augurio Mark-201.b
9-10	Puente de combate, soporte vital modelo Vitae, alojamientos de hombres del vacío, auspex multibanda R-50
Cruceros ligeros	
Todos	Motor de plasma modelo Jovian clase 2, Motor de disformidad modelo Strellov 2, campo Geller, sistema de escudo de vacío simple
Además de:	
1d10	Resultado
1-7	Puente de mando blindado, soporte vital Mark-1.r, alojamientos compactos, sistema de augurio Mark-201.b
8-10	Puente de mando, soporte vital modelo Vitae, alojamientos de hombres del vacío, auspex multibanda R-50

TABLA 2-3: ARMAS DE LAS NAVES PNJ

1d10	Resultado
1-2	Macrocañones Thunderstrike
3-5	Macrocañones modelo Marte
6	Batería láser llamada solar
7	Batería de plasma modelo Ryza
8	Lanza rompeestrellas
9	Macrocañones laterales modelo Marte
10	Batería de lanzas forjaitanas

TABLA 2-4: COMPONENTES ADICIONALES DE LAS NAVES PNJ

1d10	Resultado
1	Bodega de carga y hangar de transporte
2	Retropropulsores mejorados
3	Estructura interna mejorada
4	Proa acorazada
5	Reclamación de tripulantes
6	Munitorium
7	Servidores asesinos
8	Sistema auto-estabilizado de puntería
9	Teleportarium
10	Velas de gravedad

NIVELES DE DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

Este sistema no está diseñado para generar necesariamente encuentros que los exploradores sean capaces de superar. Como en el mundo real, algunos enemigos pueden ser demasiado fuertes para los exploradores, obligándolos a afrontar la situación por otros métodos.

Si el DJ prefiere generar un desafío adecuado para el nivel de los personajes hay varias modificaciones simples que puede usar para ajustar el generador de naves. Al tirar en la Tabla 2-1, resta 3 al resultado (hasta un mínimo de 1) si la nave de los exploradores es un incursor o una fragata. Si la nave de los exploradores es un crucero ligero o superior, entonces suma 2 al resultado (hasta un máximo de 10).



ROGUE TRADER

MANUAL DE REFERENCIA PARA DJ



Esta espléndido suplemento ayudará al DJ a mantener un registro de las hazañas de tus comerciantes independientes. Tras la gruesa pantalla el DJ puede ocultar sus tiradas y evitar que los jugadores lean sus notas sobre la partida. Impreso en el lado del DJ hay varias tablas de referencia que harán el juego mucho más sencillo. Además, aquí se incluye un libretto de 32 páginas a todo color con una aventura completa, un generador de naves PNJ, y nuevas tablas para generar sistemas estelares inexplorados.



www.FantasyFlightGames.com