

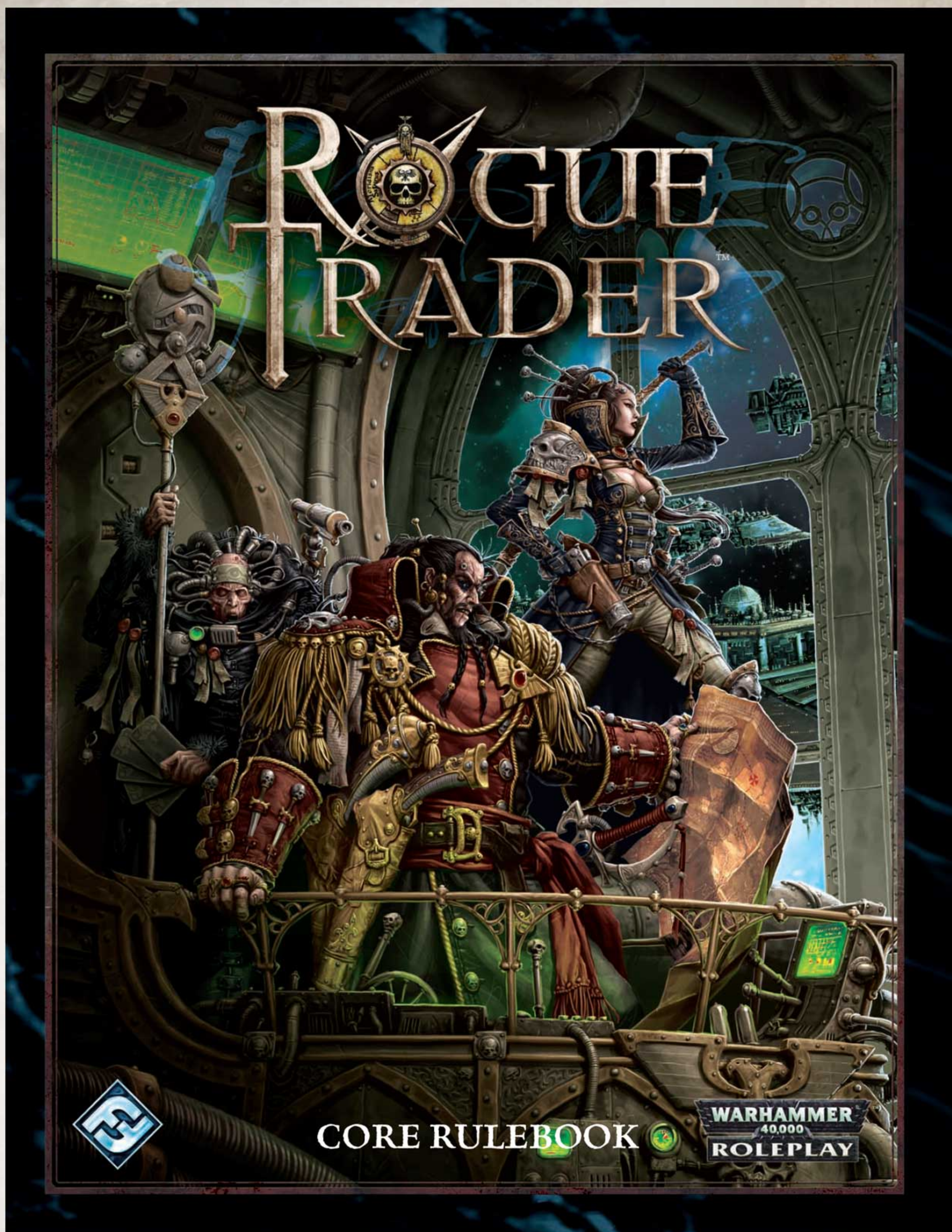
ROGUE TRADER™

FRONTERA OSCURA



UNA AVENTURA
DE ROGUE TRADER

WARHAMMER
40,000
JUEGO DE ROL



FRONTERA OSCURA

Traducción no oficial de la aventura gratuita **DARK FRONTIER**, disponible en www.fantasyflightgames.com. Puedes conseguir el juego básico de **ROGUE TRADER** en www.fantasyflightgames.com, y próximamente en castellano en www.edgeent.com.

Esta traducción es completamente no oficial y en ninguna forma refrendada por Games Workshop Limited. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2009, variably registered in the UK and other countries around the world.

Utilizado sin permiso. No se pretende cuestionar su estatus.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

FRONTERA OSCURA

“¿Crees que el hombre es la única raza que entra en la oscuridad de la disformidad? No amigo mío, hay criaturas mucho más antiguas y malvadas que nosotros ahí fuera, entre las frías estrellas—alienígenas cuya adoración de la disformidad hace parecer a la humanidad como unos niños traviesos gritándole al cielo.”

—Interrogador Milos Helacania,
perdido en la disformidad, 673.M40

Esta aventura sigue a los acontecimientos detallados en **RECOMPENSA ABANDONADA**. Después de hacer frente a la maligna influencia del gusano Psycharus, los exploradores se encuentran en posesión del *Recompensa del Emperador* y del impío dispositivo Halo que condujo a su fin. Desafortunadamente para ellos, sus acciones han tenido mayores consecuencias de lo que podían imaginar y al derrotar a los esclavos del gusano han agitado fuerzas oscuras y antiguos poderes alienígenas. En esta aventura, los exploradores conocerán el verdadero poder del gusano y tendrán una aterradora percepción del legado de sus creadores. Su navío y su tripulación se verán afectados por el poder de una terrible raza xenos, conocida como los Yu’vath—un mal que muchos creían extinguido hace mucho tiempo de la galaxia—y serán arrastrados a una antigua trampa de la que deben encontrar una forma de escape o perderse para siempre.

JUGANDO LA AVENTURA

No necesitas una copia del libro de reglas de **ROGUE TRADER** para jugar esta aventura. Es suficiente con utilizar los personajes y las reglas presentadas en el libretto **RECOMPENSA ABANDONADA** (disponible para descargar en www.fantasyflightgames.com). No obstante, si posees una copia del libro básico de **ROGUE TRADER**, la aventura presenta guías para permitir al Director de Juego ampliar ciertos encuentros y desafíos—pudiendo añadir desde batallas espaciales a enemigos alternativos.

RESUMEN

Este escenario continua donde acaba **RECOMPENSA ABANDONADA**, con los exploradores en posesión del *Recompensa del Emperador* y del dispositivo Halo conocido como el gusano Psycharus. Después de saquear la nave y decidir qué hacer con el gusano—conservarlo, desecharlo, o destruirlo—los personajes hacen una traslación a la disformidad, dejando atrás el Campo de Batalla. Desde este momento, las cosas empiezan a irles mal; parece que los poderes que aplastaron a bordo de la *Recompensa* han infectado su propio navío y tomado posesión de sus sistemas. Fuera de control, la nave es arrojada a las profundas tormentas de las Fauces y arrastrada fuera de su curso. Cuando los exploradores acaben finalmente con los horrores que rugen con furia a lo largo de su nave y regresen al espacio real, descubren que el gusano les ha llevado a algún lugar en las profundidades de los mundos del borde, hasta un remoto sistema en donde una antigua estación espacial alienígena cuelga en el vacío. La estación parece tener el dominio total sobre el sistema y un campo de gravedad lo bastante fuerte como para



¿DÓNDE ESTÁ EL GUSANO?

Al final de **RECOMPENSA ABANDONADA**, los exploradores estarán en posesión del gusano Psycharus, aunque aparentemente estará inerte. El gusano está conectado a la disformidad y es capaz de entrar y salir del espacio real, de modo que los intentos para destruirlo, desecharlo, o encerrarlo, fallarán cuando este se deslice sigilosamente (aunque nunca cuando los PJs están observando) e intente permanecer en la nave. Si los exploradores escogen desecharlo o destruirlo, entonces simplemente desaparecerá (El DJ puede llevarles a creer que lo han conseguido) y esconderlo dentro de la nave hasta que llegue el momento adecuado. El DJ puede aprovecharse de esto para aumentar la ansiedad de los PJs, haciendo que se mueva extrañamente a lo largo de una mesa cuando miran a otro lado, o hacer que un tripulante lo encuentre en los conductos de ventilación, lejos de donde lo dejaron. Para más detalles sobre el gusano Psycharus y los dispositivos Halo, consulta la página 17 en **RECOMPENSA ABANDONADA**.

cuerpos planetarios en órbita, atrapar las naves que cruzan el pasaje de Koronus y, lo peor de todo, crear alguna forma de poderoso cierre de disformidad que evita su huida. Además de la amenazadora presencia de la fortaleza Yu'vath, los exploradores descubrirán que no están solos; otros han sido atraídos aquí y están igualmente ansiosos por escapar. Utilizando su astucia y habilidad, los exploradores deben unir a estos abandonados viajeros y dirigir un asalto contra la fortaleza Yu'vath para romper el cierre de la disformidad y escapar de vuelta al vacío.

PRIMERA PARTE: UNA TRASLACIÓN LETAL

La aventura comienza cuando los exploradores se están preparando para hacer una traslación en la disformidad, momento en el que el gusano se activa de nuevo. El momento exacto en el que esto ocurre, depende del DJ. Si la aventura se inicia inmediatamente después de **RECOMPENSA ABANDONADA**, entonces esto puede suceder en el momento en el que los exploradores se disponen a abandonar el Campo de Batalla, tras saquear la mayor parte del *Recompensa*. Alternativamente, también podría transcurrir cualquier cantidad de tiempo mientras los exploradores persiguen otras oportunidades y aventuras, desconocedores de que el gusano dormita dentro de su nave, hasta que en algún momento al hacer la traslación en la disformidad (una situación habitual para los comerciantes independientes), despierta a la vida. Si se utiliza esta aventura justo después de **RECOMPENSA ABANDONADA** y se está jugando con el libro de reglas de **ROGUE TRADER**, el DJ debe permitir a los PJs gastar los puntos de experiencia obtenidos en dicha aventura y adquirir nuevos objetos (puede imaginarse que han sido rescatados del *Recompensa*) antes de continuar.

Cuando la nave de los exploradores empiece su traslación, lee o parafrasea lo siguiente:

Como ha hecho en innumerables ocasiones, vuestra nave se prepara de nuevo para romper el tejido del inmateria y sumergirse en la disformidad. Como unas náuseas que surgen del fondo de vuestro estomago, sentís como los motores de disformidad rugen al encenderse a una docena de cubiertas bajo vuestros pies y la carga en el aire viciado de la nave, cuando la red empírea del campo Geller envuelve el navío. La estructura de la nave tiembla y cruje cuando comienza la traslación y entonces...

Algo va mal. Repentinamente el puente queda sumergido en la sombra y la nave parece sacudirse bajo el peso de alguna fuerza invisible—con la propia cubierta bajo vuestros pies ondulándose y plegándose. Todos los servidores a vuestro alrededor dejan sus mecánicas tareas y echan sus cabezas hacia atrás gritando desde sus pérdidas bocas. Sois golpeados por el inquebrantable presentimiento de que acaba de ocurrir algo terrible.

Aunque el campo Geller está activo en este momento, la nave está totalmente dentro de la disformidad y su proximidad permite al gusano recuperar su poder a pesar de la interferencia del campo (incidentalmente, esto fue lo que también ocurrió a bordo de la *Recompensa del Emperador*). El gusano ha infectado el navío con un artefacto Yu'vath de energía oscura, conocido como larva disforme, que ha comenzado a atacar el espíritu máquina de la nave. Esto significa que los exploradores perderán el control del timón y que los sistemas y servidores de la nave se volverán frenéticos, torturados por la presencia de la larva contorsionándose alrededor de sus vínculos sensoriales y fuentes de alimentación.

Los exploradores pueden intentar utilizar su campo Geller para interrumpir el control del gusano. Desafortunadamente, mientras estén en la disformidad, el campo Geller no tendrá efecto sobre él.

DESCENSO EN LA OSCURIDAD

Mientras todo esto sucede, los exploradores estarán probablemente intentando descubrir que es lo que está pasando y porqué la nave está fallando a su alrededor. Descubrir que la nave ha sido atacada por una larva de disformidad (poca gente sabrá incluso lo que es una larva de disformidad) no va a suceder de inmediato—si acaso. En su lugar, el DJ debe hacerles tratar los síntomas del problema y demostrar su capacidad de liderazgo apagando algunos de los “incendios” causados por los descontrolados servidores y el asalto de la larva sobre el espíritu máquina. Estos pueden incluir:

- **Sobrecarga del motor de disformidad:** Los exploradores deben alejar los relés de potencia del motor de disformidad cuando su energía de campo fluctúa. Esta tarea puede realizarse mediante la voz y requiere una tirada de Empatía Difícil (–20) (aunque para un comerciante independiente o maestro del vacío, la tirada es moderada [+0]), mientras que ayudar a los técnicos requiere una tirada de Competencia Tecnológica Moderada (+0).
- **Rotura en el casco:** Una sección de la nave queda expuesta a la disformidad y debe ser rápidamente sellada. Esto puede hacerse mediante la voz, pero requiere una tirada de Carisma o Intimidar Complicada (–10), para convencer a la tripulación de sacrificar a aquellos atrapados en los compartimentos. Otro modo es conectando con el cogitador central y requiere una tirada de Competencia Tecnológica Moderada (+0). Finalmente, los exploradores cerca del área afectada pueden sellar las puertas de presión con una tirada de Fuerza Ordinaria (+10).

- **Fallo catastrófico del soporte vital:** La atmósfera dentro de la nave está fallando (consulta la página 18 de **RECOMPENSA ABANDONADA**, falta de aire). Esto puede arreglarse de la misma manera que la brecha en el casco, sin embargo, el aumento de la dificultad modifica todas las tiradas en un -10.

Fallar una de estas tiradas no debe resultar fatal para los Personajes Jugadores, pero el DJ puede llegar a extremos para describir la creciente matanza sobre el resto de la tripulación y el daño brutal que está sufriendo la nave. Los exploradores pueden también llegar a la conclusión (correctamente) de que el gusano está detrás del caos e intentar encontrarlo. Una búsqueda exhaustiva lo localizará pegado al servidor desde donde liberó la larva sobre el espíritu máquina. En esta fase, la larva habrá completado sus subversión del espíritu máquina y desaparecido (quizás para regresar más tarde), y recuperarán el control de la nave. En este momento (varias horas en tiempo de juego) el navío será arrojado abruptamente al espacio real—anunciando el comienzo de problemas más acuciantes...

SEGUNDA PARTE: EN UN LUGAR OSCURO

Mientras combatían a la larva y a los efectos de su desorden, el gusano ha guiado el navío hacia la acechante red de una trampa Yu'vath—una región del espacio disforme alterada para atrapar a los incautos y atraerlos hacia una antigua fortaleza alienígena. Tan pronto como regresen al espacio real y tomen sus puntos de referencia—escaneando el vacío cercano para descubrir donde están—lee o parafrasea lo siguiente:

Sondeando la oscuridad con los sensores de vuestra nave, lentamente montáis una imagen del vacío cercano alrededor de vuestro navío. Al principio, creéis que os encontráis en el espacio profundo—tal es el vacío que envuelve vuestro casco. Sin embargo, después de unos instantes comenzáis a detectar la presencia de lo que debe ser un remoto sistema solar que contiene poco más que fragmentos de fría roca muerta y un anillo de pecios espaciales destripados. En el centro del sistema—detrás de las rocas y del anillo de escombros—una pequeña estrella negra arde y parpadea contra el oscuro vacío más allá.

En este instante, el gusano también se desvanecerá del lugar en donde se conectó al espíritu máquina y no volverá a ser visto de nuevo en el navío. El gusano utilizó al *Ventura Soberana* para encontrar su camino a esta antigua fortaleza alienígena—lo que había sido su objetivo incluso cuando se apoderó de la *Recompensa del Emperador*. Ahora que ha llegado, le importa poco lo que le ocurra a los exploradores.

BLOQUEO DE LA DISFORMIDAD

La estrella oscura es de hecho una fortaleza Yu'vath—un artefacto alienígena de un poder inimaginable, forjado hace mucho tiempo por una retorcida y corrupta raza xenos. Igual en tamaño a un mundo de volumen medio, cuelga en el vacío como un sol negro, lleno de energía y ocultando las estrellas detrás de ella. A lo largo de su superficie, cientos de pequeñas islas forman una matriz de relés de potencia y redes de energía—cuyo verdadero propósito es desconocido. Lo que es evidente es que la fortaleza emite un tremendo campo de gravedad a través del



LOS YU'VATH

Hace más de dos mil años, durante la época del Señor Militante Angevin, la expansión era el hogar de un antiguo mal alienígena conocido como los Yu'vath. Retorcidos sirvientes de la disformidad, construyeron un imperio basándose en la brujería oscura, la esclavitud de almas y la adoración de demonios. Durante años la cruzada luchó una sangrienta guerra contra ellos, haciendo retroceder lentamente a sus ejércitos de masas de esclavos y a su vil tecnología disforme. Finalmente, el mismo San Drusus les dio el golpe de gracia y finalizó con su dominio sobre la expansión Calyx. Lo que quedó de sus mundos y artefactos fue destruido y sus localizaciones purgadas de los registros Imperiales, y con el paso del tiempo su existencia fue lentamente olvidada. No obstante, persistieron rumores de que nunca fueron realmente derrotados y que aún hay mundos Yu'vath escondidos en las oscuras profundidades de la expansión.

Los DJs pueden permitir a cualquier explorador con Saber Académico (Ocultismo) o (Leyenda), realizar una tirada Complicada (-10) para conocer algunas de las historias de los Yu'vath. Alternativamente, algunos de los PNJs que encuentren en esta aventura pueden ser capaces de transmitirles estos oscuros rumores.

vacío cercano—atraiendo asteroides, pecios e incluso lunas a su órbita. Su presencia es también sentida dentro de la disformidad, en donde crea una profunda sombra a través del inmaterium que evita que las naves escapen. Además, la estación está protegida por la avispa del vacío Yu'vath—pequeñas fragatas cristalinas y de metal oscuro parecidas a agujas, pero con una potencia de fuego importante. Estos oscuros navíos patrullan constantemente dentro de la órbita superior de la estación.

Todos estos hechos serán rápidamente evidentes a los PJs, bien por los sondeos de los sistemas principales, las lecturas de los motores de disformidad, o por los informes de su astrópata respecto a la sombra en la disformidad que emana de la estrella. Estos hechos deben dejarles claro que han sido traídos hasta aquí de alguna manera por el gusano y que están atrapados para algún propósito desconocido. Desde el límite del sistema, también serán capaces de localizar a una serie de cuerpos celestiales que orbitan en torno a la estrella—principalmente una pequeña luna y un ancho anillo de restos. Una inspección más estrecha revela que hay alguna clase de asentamiento en la luna y la presencia de un enorme pecio espacial oculto en el anillo de restos. También empezarán a registrar tráfico de comunicaciones de voz.

Otro detalle del que se darán cuenta rápidamente es que su navío está bloqueado en órbita alrededor de la estrella. Ni sus motores de plasma ni de disformidad funcionan. Parece que están completamente atrapados. Afortunadamente, la misteriosa fuerza que inmoviliza en su sitio al *Soberana Ventura* no tiene efectos sobre su cúter artillado, por lo que pueden utilizarlo para moverse por el sistema.

UNA TIERRA HOSTIL

Los exploradores no son los primeros en haber sido atraídos hacia este sistema maldito por los antiguos Yu'vath. Naves humanas y xenos han sido arrancadas de las Fauces, bien por el poder maligno de artefactos Halo como el gusano, o por perderse demasiado cerca de la red Yu'vath dentro de la disformidad. El destino de la mayoría de estas tripulaciones y naves ha sido una muerte lenta, atrapados en la órbita de la fortaleza—incapaces de huir a través de la disformidad o el espacio real. Sin embargo, unos pocos han sobrevivido, y mientras que no queda ningún xenos, dos facciones humanas han tomado el dominio de este maldito lugar. La más grande es una variopinta banda de viajeros del vacío, ex-Imperiales y mutantes, dirigida por un antiguo guardiamarina naval llamado Martek el Justo. Martek y sus supervivientes han establecido una base en el único cuerpo planetario del sistema: la luna sin nombre. El otro grupo, conocido como la hermandad, es mucho más pequeño y está dirigido por un clérigo llamado Palar. Estos abandonados peregrinos han tomado refugio en un pecio espacial dentro del anillo de restos y ven su estancia aquí como una prueba del mismísimo Emperador. Ambos grupos estarán razonablemente interesados en la llegada de los exploradores, y lo que es más importante, en la presencia de su poderoso navío.

LOS SUPERVIVIENTES DE MARTEK

Martek dirige un asentamiento de varios miles de hombres y mujeres en un enorme barrio de chabolas en la luna sin nombre. Creada con restos de naves, el asentamiento se extiende a través de kilómetros de la superficie sin aire de la luna. Los pobladores han construido un hábitat improvisado con los compartimentos de la tripulación y los soportes vitales de las naves saqueadas. Como todos los habitantes del sistema, sobreviven escarbando y cultivando los escasos hongos y la comida de ratón que pueden vivir en un entorno tan claustrofóbico, y buscando entre el campo de restos los asteroides de hielo que pueden convertir en agua y aire. El asentamiento también dispone de una considerable población mutante—sacados de las sentinas de innumerable navíos—que juegan un papel vital en su mantenimiento. Incluso con los limitados recursos disponibles, Martek ha observado durante años la superficie de la fortaleza Yu'vath y ha visto como su matriz de energía mantiene a todos los desechos del sistema unidos. Sin embargo, todos sus intentos por aterrizar en la fortaleza y romper la matriz han finalizado en fracaso puesto que carece del poder de atravesar sus defensas.

Cosas que saber sobre los supervivientes:

- Martek cree que todo el mundo en el asentamiento es igual—por debajo de él, por supuesto.
- El asentamiento de los supervivientes se mueren—dentro de una generación o dos, su población habrá desaparecido.
- La población mutante es resistente y pronto superará en número a los no mutantes.
- Martek especula que para acabar con la influencia de la fortaleza, su matriz de energía (que se transmite mediante sus torres de cristal) debe ser destruida. Incluso ha determinado una torre de cristal en particular que parece más grande y energética que el resto, y piensa que si esa torre es destruida, la fuerza que evita que las naves se vayan se verá interrumpida. Hasta tiene un arma capaz de derribarla, la cabeza de un torpedo vórtice rescatado del

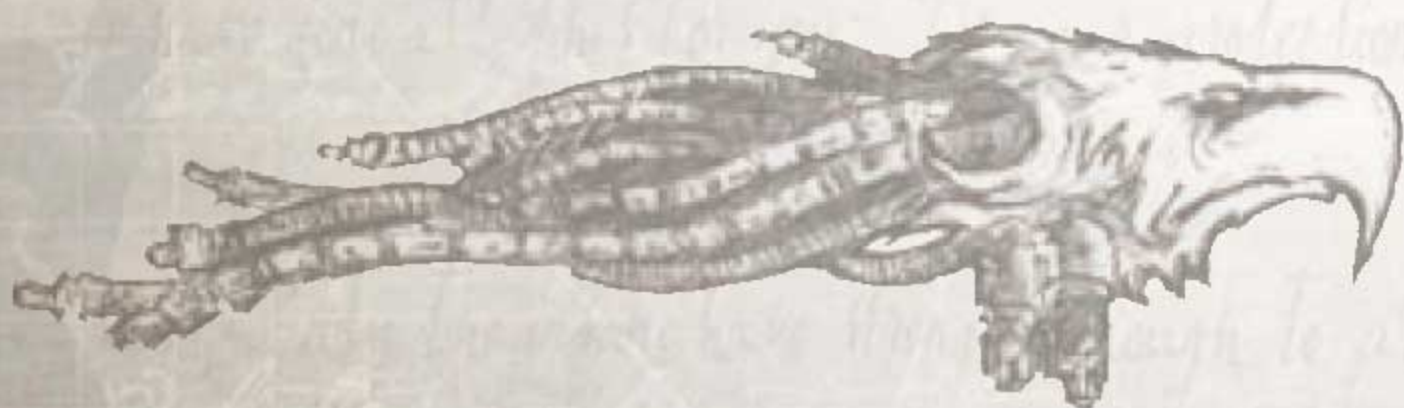
naufragio de una nave. No obstante, no tiene forma de atravesar el bloqueo de las avispas del vacío que rodean el planeta para plantar el torpedo.

LA HERMANDAD

La hermandad son los restos de una nave peregrina que fue arrancada de las Fauces por el poder de la fortaleza Yu'vath. Dirigidos por Palar, se ha convertido en un monasterio más que en un verdadero asentamiento y sobrevive principalmente saqueando el anillo de restos. Bastante más pequeño que el asentamiento de los supervivientes (contando sólo con más o menos un centenar de almas), ha aguantado a pesar de todo y resistido los intentos de asimilación por dos motivos clave. El primero es que muchos de los supervivientes respetan a Palar y a su fe en el Emperador, creyendo que su presencia alivia de algún modo su propia desesperanza y la naturaleza condenada de su situación. La segunda es que la hermandad es el hogar de Lynara Cobolt, una piadosa capitana libre y comandante de la Penitencia de Iocanthos—un transporte armado. Por su parte, Palar ha restringido también los lazos con Martek debido a la población mutante de su asentamiento—algo que considera como una afrenta al Emperador. La hermandad dará la bienvenida a los exploradores, siempre y cuando vengan en nombre del Emperador.

Cosas que saber sobre la hermandad:

- Son fanáticos religiosos que sólo siguen la palabra del Dios-Emperador.
- Lynara está más interesada en el estatus y en la riqueza que en la piedad y podría estar abierta a hacer un trato que implique que ella y su nave se unan a la dinastía de los exploradores.
- El transporte armado de Lynara está atrapado en una órbita mucho más cerca a la fortaleza que el navío de los exploradores. De hecho, sus armas tienen alcance sobre las avispas del vacío. No obstante, no está dispuesta a disparar sobre ellas sin una buena razón, puesto que parece una mala idea el provocarlas.
- Sólo seguirán a Martek o a los exploradores si todos los mutantes son purgados y Martek se somete a un ritual de purificación y suplica al Dios-Emperador.



ORIENTACIÓN PARA EL DJ:

DIRIGIENDO A LAS FACCIÓNES

Esta sección de la aventura se ha dejado abierta para que el DJ y los jugadores procedan según su elección—con o sin la ayuda de las facciones. En lo básico, los PJs pueden llegar, establecer contacto con cada facción y descubrir que saben acerca de la fortaleza y su influencia, y averiguar el hecho de que no pueden romper sus defensas sólo con su navío. Desde aquí, pueden entonces organizar un asalto con la ayuda de una u ambas facciones y destruir una de las torres de transmisión de la fortaleza, rompiendo así su matriz de energía y permitiéndoles escapar.

HACIENDO TRATOS

Ambas facciones tienen algo necesario para escapar del sistema. Martek tiene el plan y la bomba, y Lynara tiene el armamento a bordo de su nave para abrir un agujero en las defensas Yu'vath. Los exploradores tienen varias opciones posibles:

- Los exploradores pueden unir a las facciones mediante la palabra y la diplomacia. Esto requerirá que los exploradores hablen con las facciones de una en una, haciendo tiradas de Carisma o Intimidar Moderadas (+0) para convencer (o coaccionar) a cada parte para seguir las ordenes de los exploradores. La facción de Martek es especialmente susceptible a las amenazas de violencia en forma de tiradas de Intimidar, mientras que la hermandad puede ser fácilmente persuadida por un miembro de la misión Imperial que haga una tirada de Saber Académico (Culto Imperial) Ordinaria (+10) (o una tirada de Carisma con la misma dificultad) para convencerles de que su fe les permite trabajar con impuros mutantes, siempre y cuando esos mutantes se usen para mejorar los logros de los creyentes.
- Pueden aliarse con una facción y luego superar y tomar lo que necesitan de la otra. Esto requerirá que los exploradores combatan o engañen a la facción contraria. Trask, por ejemplo, puede hacer una tirada de Engañar Moderada (+0) para convencer al líder de una facción de que le deje entrar en su bastión con un grupo de hombres armados, de su tripulación o la facción opuesta, momento en el que puede intentar dominarle. O, si el DJ tiene acceso al libro básico de ROGUE TRADER puede usar algunos PNJs y adversarios y preparar una lucha que los exploradores deben superar.

No obstante, se anima al DJ a alargar esta sección de la aventura y forzar a los exploradores a negociar con ambas facciones en orden a conseguir información sobre la fortaleza y también sobre los recursos—naves, hombres y una bomba—para tomarla.

PARTE TRES: UNA GUERRA ALIENÍGENA

Una vez que los exploradores tengan el apoyo de Martek o Palar (o ambos), tendrán los hombres y las naves que necesitan para organizar un asalto sobre la fortaleza. Como se ha mencionado antes, Martek tiene un plan para destruir la fortaleza que implica colocar una bomba dentro de una de las torres de energía y accionarla—aunque los PJs pueden formular su propio plan sobre estas líneas cuando sepan que esta es la clave para romper el bloqueo de la disformidad. Sin embargo, un campo similar a los escudos de vacío protege las torres del ataque orbital, así que sea cual sea su plan alternativo, tendrá que implicar el descender en la superficie y destruir la torre desde dentro. Para hacer esto, los exploradores necesitarán abrir un hueco en las patrullas de las avispas del vacío defensoras mientras aterrizan sobre la estructura y colocan la bomba. Aquí es donde Lynara y su nave serán muy útiles, aunque los jugadores pueden creer que son unos pilotos lo bastante habilidosos como para evitar a las avispas del vacío sin su ayuda.

Los exploradores tienen dos opciones para pasar entre las patrullas de avispa del vacío.

- El navío de Lynara puede comenzar un bombardeo de largo alcance del planeta con sus macrobaterías, disparando tanta munición como sea posible. Mientras tanto, los exploradores en su lanzadera o cúter artillado utilizan sus comunicadores para guiar los disparos de las armas de la nave. Uno de los exploradores debe hacer una tirada de Habilidad de proyectiles Moderada (+0). Si tiene éxito, el piloto del cúter artillado debe hacer una tirada de Pilotar (Nave Estelar) Fácil (+30) para dirigir la nave a través del bloqueo. Si la tirada de Habilidad de proyectiles falla, la tirada de Pilotar se vuelve Rutinaria (+20).
- Si los jugadores quieren intentarlo sin tener fuego de cobertura, el piloto debe superar dos tiradas de Pilotar Moderadas (+0).

- Si los jugadores quieren intentarlo sin tener fuego de cobertura, el piloto debe superar dos tiradas de Pilotar Moderadas (+0).

Si se falla cualquiera de las tiradas de Pilotar, todos los que se encuentren en el interior del cúter artillado sufren 1d5 Heridas (ignorando blindaje y Resistencia), puesto que la nave es alcanzada y golpeada por las avispas del vacío. Si hay PNJs con los exploradores, unos pocos deben morir de forma horrible cuando rayos perdidos de energía perforen uno de los compartimentos de pasajeros. No obstante, la nave aún logrará llegar a la torre tanto si la tirada tiene éxito o falla.

ORIENTACIÓN PARA EL DJ: BATALLA ESPACIAL

El asalto sobre la estación presentado aquí, ha sido diseñado de modo que el DJ no tenga que llevar la cuenta de la batalla espacial. En su lugar, se asume que se estará librando furiosamente en segundo plano mientras los exploradores hacen su aterrizaje y entran en una torre de energía—esencialmente permitiéndoles hacer su aterrizaje si ser borrados del cielo. En este caso, el DJ debe enfatizar la titánica lucha que brama por encima de los PJs mientras las avispas del vacío Yu’vath se enfrentan con la flota humana, llenando el cielo de fuego y muerte.

Sin embargo, si estas dirigiendo esta aventura con una copia de **ROGUE TRADER**, tendrás acceso a reglas detalladas para las batallas espaciales y perfiles de naves. Si este es el caso, el DJ debe sentirse libre de personalizar esta parte de la aventura, haciendo que los exploradores abran camino combatiendo con varias avispas del vacío antes de que puedan acercarse lo suficiente como para lanzar su cúter artillado.

Esta batalla puede hacerse con más facilidad con la información encontrada en la **PANTALLA DEL DJ DE ROGUE TRADER**, que aporta detalles acerca de las avispas del vacío y las naves inter-sistema. El DJ puede además construir la nave de Lynara utilizando un Mercante clase Vagabundo como su casco base (aunque el DJ debe recordar que la nave está bloqueada y no se puede mover). Si lo haces, ten en cuenta que el objetivo de los exploradores no es destruir a las avispas del vacío, sino simplemente acercarse lo suficiente al planeta para lanzar el cúter artillado.

Una vez que los exploradores se acerquen lo suficiente, pueden transportar la bomba. Cuando su cúter artillado se aproxime a la fortaleza, lee o parafrasea lo siguiente:

Vuestro cúter artillado es zarandeado y golpeado mientras vuela a través del vacío entre vuestra nave y la estrella negra. Por todas partes, la oscuridad está viva con el vívido tajo de rayos y destellos de la munición explotando. Pero pronto, incluso estos se desvanecen en el fondo cuando conseguís vuestra primera buena visión de la instalación alienígena. Con miles de kilómetros de diámetro, parece una gran bola de oscuridad líquida hirviendo y ondulando contra las estrellas. En su superficie, enormes islas panales brillan y chispean, expulsando torrentes de interceptores parecidos a insectos, para atacar a vuestros aliados en el espacio. Sin embargo, una isla destaca, más grande que el resto y coronada por una torre de cristal conectada a las demás mediante parpadeantes corrientes de energía. Según os acercáis, vuestro cúter artillado pasa a través de alguna clase de cortina de presión y es inmediatamente atacada por el viento y una lluvia negra parecida al alquitrán arrojada desde la oscura superficie de debajo. Y lo que es más preocupante, los paneles de instrumentos de la nave comienzan a parpadear erráticamente.

Cuando los exploradores se aproximen a la isla, su cúter artillado será atacado por lazos de energía y la estática electromagnética, causando que sus sistemas parpadeen. El DJ debe pedirles una última tirada de Pilotar Moderada (+0) para aterrizar con seguridad en la isla—si fallan, entonces su nave aterriza con dificultad y todos los exploradores tienen que hacer una tirada de Resistencia Ordinaria (+10) o sufrir 1 punto de daño (ignorando blindaje o Resistencia) puesto que se golpean con los componentes internos del cúter artillado. Un aterrizaje así también perturbará a la bomba y el DJ puede crear unos momentos de tensión cuando es sacudida y hace ruidos ominosos. Tengan o no un aterrizaje suave, los exploradores no serán capaces de ir más allá de la orilla de la isla debido al campo de

fuerza que rodea la estructura y se verán obligados a proseguir a pie hacia la torre para colocar la bomba.

El DJ debe determinar el tamaño de la cabeza del torpedo vórtice. Puede ser tan grande como una cama y bastante más pesado, necesitando ser llevado por varios hombres (obligando de este modo a los PJs a moverse lentamente para proteger a sus portadores). O puede ser lo bastante pequeña para ser llevada por un único explorador (aunque esto significa que puede perderse con más facilidad si el portador desaparece o extravía su mochila).

EL LABERINTO MENTAL

Para alcanzar la torre de cristal en el centro de la isla, los exploradores necesitarán desplazarse a través de un laberinto de túneles abiertos y cerrados de diamante negro veteado. La ruta es larga y sinuosa, y las paredes alternan entre pasillos en blanco que parecen exactamente los mismos y claustrofóbicos túneles cubiertos con inquietantes pentagramas que representan ceremonias y rituales antinaturales. Sin embargo, el verdadero peligro aquí no es perderse, sino perder la cabeza.

Si estas usando **ROGUE TRADER**, haz que cada explorador realice una tirada de Voluntad Moderada (+0), los que no la superen sufren 1d10 puntos de Locura cuando sus mentes son asaltadas por las pictografías Yu'vath que cubren las paredes del túnel. Si no es así, el DJ debe simplemente imponer a cada explorador que falle una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante el próximo combate (el jardín de cristal).

A discreción del DJ, si los exploradores están acompañados por Martek o Palar y sus seguidores, puede que algunos de ellos se vuelvan locos y bien salgan corriendo, ataquen al grupo, o incluso traten de activar la bomba. Más allá del laberinto, encontrarán el jardín de cristal.



EL JARDÍN DE CRISTAL

La torre está rodeada por una zona abierta con un bosque de lo que parecen ser árboles cristalinos—sus letales y afilados bordes brillan en la luz emitida por la torre. Muchos de los árboles han perdido sus ramas por lo que el suelo cruje al pisar sobre el cristal roto. Luchar aquí es peligroso y cualquier explosión, como granadas o bólteres, tiene una probabilidad del 50% de causar una lluvia de afiladas hojas de cristal. Si esto ocurre todos los participantes en el combate tiene que superar una tirada de Agilidad Ordinaria (+10) o sufrir 1d10 puntos de daño (reducidos por blindaje y Resistencia del modo habitual). Además de los peligros de los árboles, varias arañas de cristal (utilizadas por los Yu'vath para reparar las estructuras) rondan el bosque—sus crujientes pisadas son audibles para cualquiera que se preocupe en escuchar (una tirada de Perspicacia Ordinaria (+10) para detectarlas antes de que ataquen). Los ataques de las arañas deben ser en grupos iguales en número a los exploradores y sus aliados.

ARAÑAS DE CRISTAL

Otra construcción de los Yu'vath, estas pequeñas y letales criaturas se forman a partir de cristal molido púrpura y son más o menos del tamaño de un perro grande. Con doce patas y un delgado torso central, se desplazan con una velocidad alarmante. También tienen una serie de mandíbulas parecidas a agujas que pueden utilizar alternativamente para reparar el cristal roto o para hundirlas en la suave piel de un explorador...

Perfil Araña de cristal

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
39	—	44	41	51	16	37	20	—



Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 10

Habilidades: Sigilo (Ag)

Talentos: Ninguno

Rasgos: Blindaje Natural (Todo 2)

Armas: Mandíbulas de monofilamento (1d10+4; Pen 4)

Blindaje: Todo 2

Equipo: Ninguno

LA TORRE DEL LAMENTO

La torre de cristal, parecida a una aguja, que atraviesa el centro de la isla tiene una única, gran y visible entrada, rodeada por extrañas marcas Yu'vath. Aquí no hay ningún peligro adverso, sin embargo, a menos que los exploradores inventen alguna forma más fácil de llegar a la cima, tienen un larga y tortuosa subida. Cada explorador debe superar una tirada de Resistencia Ordinaria o sufrir una penalización de -10 a su Resistencia en la próxima batalla.

LA CÁMARA DE LOS HUESOS

En la cima de la torre del lamento, los exploradores encontrarán la cámara de los huesos—el centro de poder de la isla y la guarida del guardián de hueso. Esta es una gran cámara abovedada, retorcida y veteada con luz púrpura como el resto de la isla, pero aquí, la luz parece que se une en un único y ardiente punto por encima de las cabezas de los exploradores. A través del suelo y las paredes pueden verse más pictografías perturbadoras entre los disecados restos de cadáveres xenos y humanos. En el centro de la cámara una tenue esfera luminosa, rodeada por fragmentos flotantes de cristal, oscila por debajo del nexo de luz. Este es el guardián de hueso (a continuación) y se revolverá cuando los exploradores entren en su guarida.

En la parte trasera de la cámara, flotando sobre un pedestal de cristal negro, los exploradores advertirán algo muy familiar. El gusano Psycharus está suspendido en una columna de luz azul-púrpura. Obviamente, aquí es a donde se desvaneció después de abandonar la nave de los exploradores.

GUARDIÁN DE HUESO YU'VATH

Una antigua construcción de energía oscura, el guardián de hueso es una impía unión de tecnología de disformidad y hechicería oscura. Fueron fabricados por los Yu'vath para actuar principalmente como vigilantes y guardianes de sus criptas de vacío y de sus fortalezas solares; e incluso ahora, mucho después de que sus amos hayan sido olvidados, continúan cumpliendo su función. El guardián de hueso no tiene un cuerpo físico y en su lugar reside en un conjunto de material muerta—generalmente en cadáveres o en lo que una vez fueron restos vivos. Estos cadáveres son mantenidos juntos mediante lazos y arcos de crepitante energía negra, el aire a sus alrededor está cargado con constantes destellos de electricidad oscura y el olor a carne quemada. Actuando como una única masa, los cadáveres forman una nube de manos y bocas que agarran y rasgan mientras giran



a través del aire. La única forma de derrotar al guardián es destruir su estado físico y así, dispersar su campo de energía oscura. Sin embargo, incluso cuando sus adversarios revienten su concha carnosa, utiliza su corona de fragmentos de disformidad—una serie de oscuros pedazos cristalinos que gira alrededor de su núcleo de energía—para reclamar más materia física, regenerando su podrida forma. Por este motivo, los guardianes de hueso se encuentran normalmente en salas bien provistas de muertos—un dispuesto suministro de material dejado por sus amos Yu’vath.

Afortunadamente para los exploradores, el guardián de hueso que encontrarán en la torre de cristal ha perdido poder con el tiempo y con el debilitamiento de la propia fortaleza—por ello no tiene armas arqueo-disformes ni su dotación completa de poderes psíquicos.

Encargado de defender el nexo y la torre de cristal, el guardián de hueso les atacará de inmediato y luchará hasta su destrucción o la de los exploradores.

Perfil Guardián de hueso disminuido



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
58	33	⁽¹⁰⁾ 54	41	31	40	32	40	—

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 40

Habilidades: Ninguna

Talentos: Ninguno

Rasgos: Corona de fragmentos disformes (a continuación), Fuerza Antinatural x2 (a continuación, Nube de Cadáveres (a continuación).

Armas: Garras y puños (2d10+10), rayo disforme (cuenta como una pistola infierno de arqueotecnología—consulta la página 5 de RECOMPENSA ABANDONADA).

Blindaje: Ninguno

Equipo: Ninguno

Corona de fragmentos disformes: En cualquier momento, un guardián de hueso puede gastar una acción completa para regenerar una herida por cada cadáver en un radio de 20 metros, cuando sus fragmentos escarban en su carne muerta y la arrastran a la masa de la criatura. Una vez que un cadáver es usado de este modo, se convierte en parte del guardián de hueso y no puede ser utilizado de nuevo. La corona de fragmentos de disformidad tiene además el poder secundario de interrumpir los ataques y campos de energía en su presencia, puesto que los cristales socavan su poder. Por este motivo, las armas de energía (como las espadas de energía) sólo le causan la mitad de daño.

Fuerza antinatural (x2): El guardián de hueso es una construcción alimentada por la disformidad, lo que le proporciona una fuerza que está más allá de lo físicamente posible. Al causar daño en los ataques de cuerpo a cuerpo, el guardián de hueso dobla su bonificación de Fuerza (permitiéndole hacer 10 de daño adicional en lugar de 5).

Nube de Cadáveres: Debido a que el guardián de hueso no es realmente un ser físico sino más bien una serie de carne muerta animada, puede también extenderse sobre una gran área enviando cuerpos retorciéndose y rodando a través del aire. Generalmente, un guardián estará compuesto por alrededor de una docena de cadáveres que se extienden sobre un área con un radio de 15 metros desde su corona. Esto significa que cualquiera dentro, o próximo a, esta área puede ser atacado por el guardián. Además, como una acción completa, el guardián puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra cada objetivo en esta zona. Un lanzallamas,

ORIENTACIÓN PARA EL DJ:

BATALLANDO AL GUARDIÁN DE HUESO

El guardián es un poderoso adversario y debe ser difícil de derrotar para los exploradores. Les golpeará con sus cadáveres como aspas y les disparará con la energía disforme de su corona. El DJ debe escoger la dureza de la lucha en base a lo que crea que sus jugadores pueden afrontar—considerando que ya pueden estar heridos desde su viaje a la torre. La dificultad del combate está directamente vinculado a la cantidad de cadáveres en la cámara y por tanto, la cantidad de veces que el guardián puede regenerarse. Diez o menos será una lucha bastante igualada, mientras que más de 20 será todo un desafío. Los jugadores pueden también figurarse que el guardián extrae su poder de los cadáveres una vez que lo vean regenerarse y elegir destruir los cuerpos antes de que pueda utilizarlos. Esta es una táctica legítima siempre y cuando tengan un arma lo bastante poderosa como para triturar un cadáver—un bólter en semiautomático (o un disparo de lanzallamas) podría hacerlo. Finalmente, otro modo de hacer esta lucha un poco más fácil para los PJs es hacer que sus aliados reciban parte del fuego—bien Martek o Palar y sus hombres pueden absorber algo del daño. Por supuesto, esto creará más cadáveres...

Si los jugadores (o el DJ) tienen curiosidad por saber de dónde vienen los cadáveres, un examen de los cuerpos revelará que son tanto humanos como xenos y parecen estar en distintos estados de descomposición. Debe ser evidente para cualquiera que supere un tirada de Saber Popular (Imperio) Rutinaria (+20) que los exploradores no son los primeros en intentar destruir esta torre y que si fallan, sus cuerpos también se unirán a estos montones de cadáveres.

Una vez que el guardián de hueso haya sido destruido, los exploradores pueden preparar su bomba y hacer su escapatoria. Si los exploradores están particularmente malheridos por las pruebas pasadas hasta ahora, podrías querer hacérselo fácil y simplemente dejar que vuelvan sobre sus pasos y luego tomen su cúter artillado para regresar a su nave. Sin embargo, si sientes que aún pueden con más, puedes hacer que uno de sus “aliados” se vuelva en su contra, bien debido a la locura o buscando la oportunidad de robar su navío. Quizás Palar o Martek podrían huir, dejando a algunos hombres para bloquear su camino mientras intentan llegar primero a su cúter artillado y dejarles tirados. Así, los exploradores deben luchar para lograr su salida—tal vez superando más arañas de cristal—mientras que en un segundo plano la cuenta atrás de la bomba disminuyen lentamente...

o un arma similar de efecto de área, causa el doble de daño sobre el disminuido guardián de hueso.

Cuando los exploradores dejen la isla una vez colocada la bomba, el DJ puede leer o parafrasear lo siguiente:

A medida que vuestro cúter artillado se eleva en una nube de gases, sentís un temblor pasar a través de la cabina. Volviendo vuestra mirada a la imagen de la menguante torre alienígena, vuestra visión es repentinamente cubierta con un destello de luz blanca y deslumbrante. Durante un instante hay silencio y luego, de repente, la onda expansiva golpea al cúter artillado que es sacudido violentamente en el aire. Cuando la luz se desvanece, podéis ver la crepitante esfera azul de la detonación del vórtice colgando por encima de la isla, sacando con avidez lazos de energía a través de la fortaleza negra. A lo lejos, pueden verse otras torres de transmisión brillando y ardiendo cuando el vórtice les roba su energía. Y entonces, estáis más allá de la cortina de presión y en el vacío de nuevo—justo a tiempo para ser testigos de cómo la monolítica estructura alienígena comienza a implosionar.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Con la torre de cristal destruida, las guardianas avispa del vacío de la fortaleza Yu'vath explotarán y su bloqueo de la disformidad fallará, permitiendo a los exploradores escapar del sistema. El resto de los humanos supervivientes estarán ansiosos por que les lleven de vuelta al Imperio y dispuestos a pagar por ese privilegio. Este es el momento en el que los exploradores pueden saquear el sistema y quizás recoger a algunos aliados más duraderos. Ciertamente, si Lynara está aún a mano, estará dispuesta a hacer alguna clase de tratos con ellos. Finalmente, si son de hecho muy valientes (y no han tenido suficientes problemas con la tecnología xenos), pueden intentar saquear las ruinas de la fortaleza. Lo que

encuentren exactamente depende del DJ—no obstante casi con toda seguridad deben ser problemas, tal vez incluso más guardianes de hueso...

Por último, sólo queda la cuestión del gusano Pyscharus y qué hacer con él. Con la destrucción del campo de energía de la fortaleza, ahora está verdaderamente inerte y no cambiará de fase ni causará más daño. Esto significa que los exploradores son libres de conservarlo, destruirlo, o intentar venderlo como vean apropiado—por supuesto, incluso inerte podría causar problemas cuando los rumores de su implicación con él, lleguen a sombrías organizaciones y a grupos interesados.

RECOMPENSAS AL FACTOR DE BENEFICIO

- **Saquear el sistema y transportar a los supervivientes de vuelta al Imperio: +3**
- **Recuperar cualquier artefacto Yu'vath para vender o entregar a la Inquisición: +1**

RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA

- **Romper el bloqueo de disformidad y escapar del sistema: 500 pe**
- **Unir a las facciones y conseguir todo lo que necesitan para asaltar la fortaleza sin matar a ningún líder o a sus seguidores: 100 pe**

Si dispones de una copia de **ROGUE TRADER**, entonces puedes también utilizar esta oportunidad para establecer una gesta (como se detalla en el **Capítulo X: El Director de Juego** del libro de reglas de **ROGUE TRADER**) como una colonia permanente en la luna sin nombre o una xeno-excavación de la fortaleza, que pudiese conducir a un beneficio mayor y permanente para los exploradores.

