

XIV

EXTRACCIÓN

RESUMEN
PARA EL DJ

•

MISIÓN A
TANTALUS

•

BUSCA, LOCALIZA,
DESTRUYE

•

ESTRATEGIA
DE SALIDA



CAPÍTULO XIV: EXTRACCIÓN

“¿Qué es el coraje? ¿La respuesta de luchar ante el peligro repentino e inesperado? No, ¡eso es un instinto animal! El coraje es el desprecio voluntario de la muerte y la aceptación deliberada del sufrimiento, por honor, deber, o por el Emperador. Más allá de esto, la verdadera gloria—la voluntad de enfrentar el horror, de volverse contra la muerte, de estrangular la pesadilla con las manos desnudas, y hacerlo anónimo y desconocido por la salvación de la Humanidad”.

—Inquisidor Silas Marr, *Reflejos en un espejo oscuro*

La demarcación Jericó es un tramo condenado de estrellas ahogado en una sangrienta marea. Este antaño dominio imperial está asediado por terrores xenos y por la maldad de hombres de corazón oscuro. En medio de sus mundos amenazados y desgarrados por la guerra, se encuentra la luna industrial de Tantalus, dentro del disputado sistema Castobel en el saliente Orfeo. Desde hace ya cinco meses solares, el sistema Castobel está sometido a la devoradora amenaza tiránida y Tantalus no es una excepción. Aunque el destino del mundo colmena de Castobel aún cuelga en la balanza, Tantalus no ha sido tan afortunado y ahora la colonia está en sus últimos coletazos de vida.

Con la batalla por Tantalus perdida, y las fauces tiránidas cerrándose sobre la luna, los escasos supervivientes están atrapados entre la lucha por sobrevivir y los desesperados intentos de huida. Pero sus vidas, se miden en horas. La caída de Tantalus y las horribles muertes de sus habitantes pueden no haber sido completamente en vano, puesto que un pequeño contingente del Adeptus Mechanicus Biologis estaba presente, estudiando la vida local, cuando llegó el ataque. Atrapados en Tantalus, aprovecharon la oportunidad para estudiar las monstruosas formas de vida que venían a devorar el mundo. Los datos sobre las bio-formas y patrones de ataque de la flota enjambre Dagon, adquiridos con el sacrificio de la mayoría de los Magos, pueden tener un valor incalculable para la guerra en el saliente Orfeo y deben ser obtenidos por los Guardianes a cualquier precio.

Para Tantalus, el fin ha llegado abruptamente. La batalla se inclinó para los tiránidos con la llegada de una bio-nave que trajo muchos refuerzos en órbita sobre la luna. Mientras la lucha con los organismos de vanguardia era desesperada, la bio-nave desató sin oposición una oleada tras otra de grandes esporas, con monstruosos depredadores y parásitos letales que han masacrado la resistencia imperial, y han comenzado a consumir la biosfera de Tantalus. Incapaz de atravesar el asalto y de escapar del planeta, la lanzadera que portaba al último miembro del Mechanicus, el Magos Vyakai, huyó a las regiones del polo sur de Tantalus, hasta el momento libres de la invasión. Desafortunadamente, fue derribada por los tiránidos a unos doce kilómetros de la relativa seguridad del hielo polar, estrellándose cerca de un complejo de extracción de prometió, designado Piroclasta-Gamma-9. Desde el lugar del accidente, unas transmisiones



fragmentadas del Magos han indicado su supervivencia y la de los datos vitales que porta. La fragata de los Guardianes *Palabra de Trueno*, que debía encontrarse con la lanzadera, está ahora luchando por lograr una extracción en el último minuto; una escuadra se desplegará en Piroclasta-Gamma-9. La última transmisión fue hace tres horas, antes de perder el contacto en la tormenta estática. La comunicación indicaba el avistamiento de depredadores de vanguardia y que el gran enjambre no podía estar muy lejos. Las arenas del tiempo están corriendo y está por ver si los personajes jugadores pueden localizar al Magos Vyakai y escapar con los datos, o si sucumben al horror de los tiránidos.

RESUMEN

Extracción es una aventura corta para **DEATHWATCH** con una misión de combate en base a un objetivo. Pretende servir de ejemplo de la típica misión para la que están hechos los Guardianes de la Muerte, además de proporcionar al Director de Juego, una útil estructura que puede expandir, en mayor o menor medida, lo presentado en la aventura.

La aventura tiene un objetivo claro y definido, recuperar y extraer al Magos Vyakai y los datos que porta. Además tiene también un área de acción bien delimitada, la zona geográfica de Piroclasta-Gamma-9. Este “entorno limitado”

ofrece el alcance y escenario de los encuentros dentro de la aventura, y puede ser más elaborado o adaptarse a tu gusto. La aventura también tiene un mecanismo muy simple para controlar el ritmo y la construcción de la tensión: una cuenta atrás. Tras varias horas de tiempo en el juego, la imparable marea del enjambre tiránido engulle y arrasa la zona, y si los Guardianes de la Muerte están todavía allí cuando sucede, su propia y brutal desaparición es una certeza. Por lo tanto, deben escapar antes de que esto ocurra, con o sin éxito.

USANDO UNA CUENTA ATRÁS

En esta aventura puedes usar una cuenta atrás, que representa las ‘arenas del tiempo’ vaciándose hasta el fin del escenario, bien en un triunfo o en una tragedia. En este caso particular, el arrollador enjambre tiránido proporciona la catástrofe que acaba con todo.

Se recomienda que emplees una cuenta atrás para esta aventura, pero puedes no hacerlo. De hecho, si es tu primera vez como DJ en un juego de rol, déjalo estar, ¡ya tendrás suficiente que hacer!

La cuenta atrás es útil para la estructura del juego de distintas maneras:

- **Ofrece un marco narrativo:** Dar a los personajes jugadores un período de tiempo determinado para llevar a cabo su misión, establece tanto la naturaleza de la historia que relata el DJ, como le aporta una estructura. Esto es particularmente importante dado el alcance abierto de la aventura en lo que se refiere a las acciones de los personajes. Los jugadores pueden elegir dónde ir y que quieren hacer, involucrarse en tantas luchas como quieran, y así sucesivamente, pero saben desde el principio que el reloj no se detiene.
- **Construyendo tensión:** Cuanto más avanza la cuenta atrás, menos tiempo tienen los personajes jugadores para lograr sus objetivos, lo que debe servir para centrar sus esfuerzos y hacer sus planes en consecuencia. También, cuando la aventura se acerca a su conclusión, el número de tiránidos en el área debe aumentar, y todo será más peligroso para la escuadra.
- **Cinco minutos para el juicio final:** Otra cosa buena sobre el uso de una cuenta atrás en este tipo de aventura, es que está muy en consonancia con lo que son los Guardianes, y representa perfectamente el tipo de misiones que realizan. No son simples soldados que combaten en las guerras de desgaste o hacen patrullas, ni siquiera marines espaciales “estándar” participando en asaltos quirúrgicos y ataques relámpago. Por el contrario, a menudo deben luchar solos y sin ayuda, y operar contra obstáculos insuperables con los márgenes más ligeros de error en términos de tiempo y acción.

Hay distintas formas para usar una cuenta atrás en un juego. Puedes hacerlo literalmente con un reloj, o de una forma más abstracta, marcando el paso del tiempo en base a lo que los personajes jugadores hacen en el juego, en vez de usar el tiempo en el “mundo real”. Esta última opción se recomienda para esta aventura, empleando las siguientes directrices:

Duración del tiempo

La aventura asume que los personajes jugadores tienen cinco horas una vez que su cápsula de desembarco aterrice en Tantalus, hasta que el enjambre alcance Piroclasta-Gamma-9 y extinga toda la vida en el área. Puedes extender la hora límite para jugadores novatos o incluso acortarla para una aventura más tensa. Los personajes jugadores deben saber de antemano que este va a ser el caso, pero también que es sólo una estimación “conjetura” aproximada, no una garantía, ya que el enjambre es una cosa viva y sujeta a fuerzas y motivaciones que no pueden ser predichas con exactitud.

Marcando el tiempo

Debes preparar secretamente una tabla temporal para la estancia de la escuadra en la superficie de Tantalus. Puedes hacerlo concediendo diez unidades de tiempo abstracto por cada hora que tienen los personajes jugadores, y marcarlas según procedan. Debes considerar cuánto tiempo requieren las actividades de la escuadra en el juego, y no significa que sea una ciencia exacta. Aquí tienes algunas sugerencias:

- **Cubriendo terreno:** Usando el mapa de cuadrículas, cubrir cinco cuadros podría llevar aproximadamente 1D5+2 unidades temporales si la escuadra se mueve con cautela, 1d5 unidades a una buena velocidad, y 1D5-2 (mínimo de 1) unidades si lo hace sin descanso.
- **Registrando edificios:** Una búsqueda superficial de un edificio podría llevar una unidad temporal, mientras que una detallada requiere 1d5 unidades. Un edificio más grande requerirá más unidades.
- **Combate:** Una escaramuza podría llevar una unidad temporal, mientras que una batalla prolongada requiere bastante más, según dicten los sucesos dentro del juego.

Comunicando la cuenta atrás

Los personajes jugadores pueden preguntar en cualquier momento si se encuentran dentro del tiempo. Aunque no debes mostrarles la tabla, debes darles información como “vais bien en vuestra primera hora” o “casi la mitad del tiempo se ha ido”, etc. También es importante ofrecer esta información en intervalos importantes con el fin de aumentar la tensión.

Obstáculos

También tienes la opción de interferir con la cuenta atrás de una manera u otra, ya sea para dar a los jugadores más tiempo o para robárselo (de un modo que haga la aventura más entretenida). Esto puede conseguirse haciendo que la escuadra reciba una actualización de datos a pesar de las interferencias, informándoles acerca del desplazamiento del enjambre, que podría encontrarse más lejos de lo estimado inicialmente, o mucho, mucho más cerca...

PIROCLASTA-GAMMA-9

La localización de la aventura es el área de Piroclasta-Gamma-9, una instalación industrial y refinería de prometio en el extremo sur de Tantalus, situada entre rocas afiladas, peñascos caídos y densa tundra. Una de varias instalaciones similares dispersas en estas latitudes, es un complejo extenso, con muchos edificios, estaciones, y depósitos de suministros que abarcan varios kilómetros cuadrados, aunque buena parte de sus infraestructuras no habitadas (como los tanques de almacenamiento químico) están enterradas bajo tierra por cúpulas de acero, redes de tuberías y los compactos bloques de ferrocemento de la instalación. Durante las operaciones, la zona es atendida por varios funcionarios y tecnómatas del Departamento Munitorum, sus servidores y una considerable mano de obra de trabajadores convictos, mantenidos a raya mediante el uso de collares de castigo inductores de dolor y el látigo del supervisor. Desgraciadamente, la crisis ha visto llegar la tragedia y la muerte a la zona. En los últimos días, los organismos de vanguardia han atacado, y muchos de los tecnómatas han huido o muerto, dejando a los prisioneros libres y a los servidores en programas de protección de emergencia, pero sin ningún tipo de control central. Los hormagantes y termagantes ya acechan en las sombras de las quebradas cercanas y han entrado por la fuerza en varios edificios, matando a todos los que estaban dentro, mientras que las oscuras alas de los alcaudones vuelan sobre los cielos fríos en número creciente. El enjambre está en camino, y la existencia de Piroclasta-Gamma-9 puede medirse en horas.

USANDO EL MAPA

La aventura usa los mapas de Piroclasta-Gamma-9 (consulta las páginas 386 y 388) como un marco para la acción y los acontecimientos que van a tener lugar. Cada localización nombrada en el mapa del DJ es un área distinta en la que es posible que se halle el Magos Vyakai. Cada una de estas localizaciones se describe brevemente en la segunda parte de la aventura, pero no se han detallado exhaustivamente (ya que esto no sólo ocuparía mucho espacio, sino que en gran medida es irrelevante). Como DJ, puedes construir más estos lugares, posiblemente haciendo tus propios bocetos de mapas y poblándolos con adiciones y encuentros propios. Si lo deseas, puedes explotar tu libertad para reducir lo que no es importante a unas pocas líneas de descripción verbal para los jugadores, con el fin de preparar el terreno y pasar a los eventos más importantes y emocionantes.

Es importante que los jugadores tengan libertad para ir donde quieran en el mapa; es su misión y su deber el cómo realizar su tarea. Depende de ti, como DJ, determinar lo que encuentran mientras ejecutan sus decisiones.

CONDICIONES LOCALES

El área alrededor de Piroclasta-Gamma-9 es tundra subártica, y está desgarrada con mástiles de granito, suelo roto, riscos empinados, colinas pedregosas y hoyos fangosos, agravados por tráfico industrial y contaminación química. El aire es frío y espeso, cargado del olor de los productos químicos ardiendo y nubes de humo negro. Los niveles de luz son bajos—el mediodía de Tantalus corresponde a un crepúsculo brillante en la mayoría de los mundos habitables, y aunque los cielos polares son de un duro gris helado, el horizonte al sur ha sido tragado por un remolino púrpura-negro, con venas antinaturales de canceroso amarillo—la atmósfera está siendo cambiada y devorada por las esporas.

Salpicando este sombrío paisaje natural están los signos evidentes de la mano del Imperio en la explotación de los recursos de la luna, en forma de vías enrejadas de metal, filas de maltratados globos de lumen, trabajos de máquinas, y las cicatrices brutales de excavaciones anteriores. Las huellas de los vehículos pesados han batido el suelo. La arquitectura es brutalmente funcional y prefabricada en origen, construida de duros bunkers cuadrados de ferrocemento, estampados con signos del Departamento Munitorum y admoniciones para los obreros de obedecer y seguir siendo productivos. Grandes motores de hierro negro y tuberías oxidadas cruzan el paisaje. Aquí y allá, hay signos de la reciente violencia y destrucción, maquinaria volcada, zonas ennegrecidas por el fuego (algunas aún humeantes) y cuerpos grises de convictos muertos. Muchos despojados de su carne por las garras y colmillos de los organismos tiránidos, y otros con heridas de bala o arma blanca, causadas por otros seres humanos.

Tantalus casi ha sucumbido a la sombra de los tiránidos. La comunicación de voz y el rastreo auspex en su superficie se han vuelto casi imposibles. La teleportación tampoco es viable, y cualquier nave proxima a la órbita y atmósfera superior de la luna, es objeto de rápido ataque y destrucción por los tiránidos. Una cápsula de desembarco, disparada desde órbita alta ofrece la mejor posibilidad para evadir la detección, y ahí es donde la escuadra entra en juego.

LA SUERTE DEL MAGOS VYAKAI

Tras estrellarse en su lanzadera en una de las escasas zonas abiertas del complejo, el Magos Vyakai, protegiendo sus valiosos datos, logró una última comunicación estableciendo su supervivencia y su búsqueda de refugio, antes de que la interferencia estática la cortase. Posteriormente, Vyakai y su pequeño grupo de camaradas fueron emboscados por unos hormagantes, muriendo todos menos el Magos. Pero Vyakai sufrió serias heridas en la cabeza durante la batalla, heridas que le habrían matado si no hubiese estado tan bendecido por el Omnisiah. El cuerpo-máquina del Magos aún ejecuta sus últimas instrucciones; la autodefensa y la búsqueda de refugio, mientras el Magos pierde y recupera la conciencia, y sus sistemas de reparación intentar evitar la muerte de sus componentes orgánicos. Para Vyakai, la vida se vuelve una pesadilla confusa e ilógica, donde su agarre a la realidad es débil y cambiante, un sueño febril del que no se puede despertar.

Situando al Magos Vyakai en el mapa

La ubicación del Magos Vyakai en el mapa de Piroclasta-Gamma-9 depende de ti. Debes decidirlo antes de que empiece la aventura. Basta decir, que no debe ser situado en el lugar del accidente (aunque puede ser rastreado desde allí—consulta la descripción del lugar en la página 385). La distancia que ha recorrido el Magos puede resultar un buen método para prolongar la aventura. Si se encuentra en un sitio obviamente lógico y cercano, la aventura será más corta que si ha tenido que huir una distancia considerable desde el lugar del accidente. Simplemente modifica los detalles de uno de los encuentros para incluir la presencia del Magos allí.

Por supuesto, tienes la opción de cambiar de idea en mitad del juego sobre donde está el Magos. Esto sólo debe hacer por los “motivos correctos”, es decir, porque hace mejor el juego, para prevenir un final prematuro, para recompensar la buena interpretación y toma de decisiones de los jugadores, o para acabar en el tiempo adecuado.

Interactuando con Vyakai

Cuando la escuadra encuentre finalmente a Vyakai, hay una serie de formas en las que pueden proceder dados su inesperado estado. En primer lugar, claramente algo va mal en él—todo una parte de su cabeza encapuchada y hombros están empapados con sangre negra-carmesí, y una de sus mecadendritas montadas en la espalda está partida por la mitad, arrojando chispas ocasionales de descarga eléctrica. Sus movimientos son una curiosa mezcla del balanceo de un borracho con paradas repentinas y correcciones precisas a su

equilibrio y postura. El Magos es además muy inaccesible. Sus dañados sistemas pueden malinterpretar a la escuadra como una amenaza y reaccionar en consecuencia. Siguen directrices para manejar este encuentro según se desarrolle:

- Simplemente gritar a Vyakai o intentar darle órdenes, no tiene más efecto que provocar un confuso parloteo binario y hacer que se aleje.
- Hacer gestos amenazadores con armas o intentar rodearle, resulta en que prepara rápidamente sus armas y mecadendritas para un uso inmediato.
- Los intentos de maltratar a Vyakai o someterlo por la fuerza encuentran una respuesta violenta proporcional a la usada en su contra. Esto podría resultar en el Magos desatando su pistola infernus sobre los jugadores.
- Superar a Vyakai sin matarlo primero es posible, pero problemático y peligroso. Cualquier combate o tiroteo pone los datos en su poder en peligro. La cantidad de daño que pueden resistir los datos se deja a tu criterio, pero si los Guardianes simplemente abaten a Vyakai con una lluvia de fuego bólder o utilizan armas pesadas, debe resultar por lo menos dañada y muy posiblemente destruida por completo, complicando o haciendo fallar su misión.
- Es posible comunicarse directamente con el Magos y hacerse entender por medios verbales lógicos y claros, o mejor aún, usar el parloteo binario adecuado. Esto puede ser interpretado con éxito por los personajes jugadores (en cuyo caso no se requerirá ninguna tirada) o mediante una tirada de **Empatía Dificil (-20)**, **Saber académico (Adeptus Mechanicus) Moderada (+0)** o de **Hablar idioma (Tecno-Lengua)**.

UNAS NOTAS ADICIONALES PARA EL DJ

Extracción es una aventura basada en una situación en curso, en la que se ven envueltos los personajes jugadores. Es importante recordar que los personajes que la escuadra puede encontrar en Piroclasta-Gamma-9, tienen sus propias motivaciones y temores, y no tienen idea de que los Guardianes de la Muerte se han involucrado en la situación (excepto el Magos que han venido a rescatar). Esto significa que los PNJs pueden reaccionar en cualquier número de formas, desde la repentina esperanza, al asombro y el terror absoluto. Recuerda que los marines espaciales, aunque salvadores de la humanidad en un sinnúmero de ocasiones, son a menudo temidos por los hombres y mujeres comunes a lo largo de todo el Imperio. Se les conoce como “los Ángeles de la Muerte” por una razón. Una vez dentro del entorno de Piroclasta-Gamma-9, los personajes jugadores tienen mano libre sobre cómo proceder y qué direcciones y planes seguir. Te corresponde, como DJ, responder a sus acciones como consideres apropiado. Al dirigir una aventura como esta, donde no hay un camino establecido “correcto” para los personajes jugadores, el DJ debe sentirse libre para embellecer los detalles, aportar nuevos encuentros, y hacer que los eventos e individuos reaccionen a las acciones de los personajes jugadores. Esto siempre resulta en una historia más fuerte, da un sentido de poder a sus jugadores y, por tanto, garantiza un mejor juego en todos los aspectos. Estas aventuras, pese a estar muy orientadas al combate y con un objetivo relativamente simple, exigen un poco más del DJ que una simple misión de combate de estilo “juego de mazmorras”, debido a su forma libre. Como DJ, se te requerirá pensar con los pies en la tierra, tener una idea de lo que está pasando en tu cabeza y responder a los planes e ideas que puedan proponer sus personajes.

La clave es ser firme pero justo; no tengas miedo de tener PNJs actuando o reaccionando negativa y violentamente, si ese es el resultado lógico a las acciones de los personajes jugadores. Por supuesto, recompensa el pensamiento rápido y las buenas ideas por parte de los jugadores, con más información, ayuda y asistencia, según corresponda.

Es importante estar familiarizado con los detalles de la aventura en sí, no sólo para saber quién está, dónde y haciendo qué, sino también para poder evaluar cómo los PNJs importantes van a reaccionar a lo inesperado. De este modo puedes añadir cosas sobre la marcha y sin riesgo de echar a perder la trama. Aunque pueda parecer obvio, tener a mano un cuaderno para registrar los nombres y similares, sin mencionar detalles como el control de la cuenta atrás, es esencial. Todo esto es un poco de trabajo, como habrás adivinado, pero también puede ser muy gratificante en sí mismo. Si te has ofrecido voluntario para ser el DJ, probablemente tienes algo de narrador de corazón, y podrás disfrutar con la experiencia—ser el dueño de tu propia historia épica, llena de tanta acción y aventura oscura como desees.

Si cualquiera de estos métodos tiene éxito, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Bajo la ensangrentada capucha, una unidad de voz crepita y una voz imperiosa ladra:

“Escuadra de los Guardianes reconocida. Soy el Magos Biologis Zardos Vyakai... [código interrumpido, fallo]... Estoy herido y operando bajo protocolos de emergencia [advertencia] ya no es posible mantener totalmente la conciencia [des, des, desviación] extracción inmediata, [Omniisiah lo quiere] Reconozcan conformidad. El enjambre se acerca, esta luna muere. Reconozcan conformidad. Repitiendo mensaje...”

El mensaje se repetirá hasta que uno de los personajes jugadores lo reconozca. El Magos seguirá entonces al grupo mayor de marines espaciales donde quiera que vayan, pero no permitirá que le examinen de cerca, ni participará en ninguna conversación. Más importante aún, no permitirá que le cojan los datos o se toquen sus heridas, y recurrirá a la violencia para evitarlo.

Puedes encontrar el perfil del Magos Vyakai en la página 391, en la sección de PNJs y Antagonistas de esta aventura.

MISIÓN A TANTALUS

Como corresponde a una aventura de acción, con el tiempo corriendo, el escenario se inicia en el corazón de los acontecimientos mortales en Tantalus, con los personajes jugadores descendiendo a toda velocidad hacia la superficie de la luna para comenzar su misión. Una vez que todos tienen sus personajes preparados, la aventura empieza.

DESEMBARCO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente:



Descendéis en alas de fuego a la tierra atormentada de un mundo moribundo.

En el ruidoso y claustrofóbico compartimento de la cápsula de desembarco, el asalto a los sentidos y la agonía que la aplastante fuerza de la gravedad ejercen en vuestros cuerpos podría matar a un hombre, mientras la ceramita blindada arde como una estrella fugaz. Pero no sois hombres comunes sufriendo esta prueba—sois marines espaciales, los elegidos del Emperador.

En vuestras mentes, recordáis el informe de la misión con perfecta claridad. El mundo de abajo es Tantalus, una luna de recursos en el límite del sistema Castobel, en torno al que se cierran las fauces del Gran Devorador. Os concentráis en el objetivo de la misión y recordáis la última emisión desde la superficie de la luna—una áspera voz helada ladrando por el comunicador entre la aullante estática:

“Atención nave Palabra de Trueno. Soy el Magos Biologis Zardos Vyakai. Mi transporte ha sido dañado y forzado a aterrizar de camino a la zona de encuentro. Sobrevivo, los datos sobreviven. Requiero extracción inmediata desde aquí. El enjambre se acerca, el sitio del accidente es inseguro, buscaré un refugio cercano hasta su llegada. Los datos deben sobrevivir y ser recuperados. Sigue ubicación Encarta. Dejaré este mensaje en repetición hasta que el ánima perdure. Mensaje terminado”.

La voz se cortó y fue seguida por un rápido parloteo de código binario sagrada, antes de comenzar de nuevo:

“El enjambre, a cinco horas y contando, cinco horas hasta que toda la zona sea barrida bajo una marea impía de colmillos, venenos y garras. Cinco horas. Cinco horas y contando”.

Los retro-propulsores os martillean como el golpe de un dios enfurecido. Las puertas de la cápsula explotan al abrirse y soltáis los arneses de choque, los sistemas de la servoarmadura operativos, los autosentidos rastreando, las armas en la mano. La luz del día se desvanece, y los filtros detectan dos olores que impregnan el aire frío: químicos ardiendo y sangre humana.

INFORME DE LA MISIÓN

Tras la narración inicial, puedes ir al meollo de la cuestión, permitiendo a los jugadores preguntar para tener más detalles de que están haciendo y por qué, o retirarte de los acontecimientos del juego y dar a los jugadores un informe completo a un ritmo más pausado. Si quieres, entrégales el mapa del área (consulta la página 386) mostrando el lugar del accidente. Bien escoge un lugar de aterrizaje adecuado, o pregúntales donde asignan sus coordenadas de aterrizaje (ser una escuadra de los Guardianes implica que deben tomar sus propias decisiones tácticas).

Independientemente del enfoque que elijas, debes transmitir los siguientes puntos clave de información a los jugadores:

- Los personajes jugadores se encuentran en una misión de extracción de emergencia en los alrededores de la refinería Piroclasta-Gamma-9, en la zona sub-ártica de la luna industrial de Tantalus, un mundo imperial en sus últimos momentos y ya considerado perdido.
- Deben recuperar los datos del Magos Biologis Vyakai y, en caso de ser posible, rescatar al Magos. Los datos contienen información vital acerca de los organismos tiránidos de la flota enjambre Dagon.

- En unas cinco horas, el principal enjambre tiránido llegará al área. Las posibilidades de supervivencia de cualquiera atrapado allí en ese momento son insignificantes.
- Una vez logrado el objetivo, o si el tiempo se acaba, la escuadra debe situarse en un terreno alto para activar una baliza de extracción. Una thunderhawk modificada desafiará la tempestad en la atmósfera y los rescatará.
- Se prevé que los organismos tiránidos de vanguardia ya en la zona, son peligrosos en extremo.
- Puede haber supervivientes imperiales en el área, restos del personal de la refinería, u otros huidos del enjambre. Deben ser considerados sacrificables, que el Emperador se apiade de sus almas.
- La escuadra debe ser equipada para una misión estándar y además, cada personaje llevará doble carga de su arma principal. También poseen un mapa-imagen de la zona, tomada desde la órbita tras el accidente, señalando el lugar del mismo, y un transmisor-baliza de emergencia de un solo uso para permitir su recuperación.
- La fragata *Palabra de Trueno* está en una órbita peligrosa sobre la zona, evadiendo la detección de las bio-naves tiránidas, y seguirá así hasta que se necesite extracción, entonces romperá la cobertura para efectuar un rescate.

ELECCIONES Y TÁCTICAS:

Otra cosa que debes hacer es asignar las prioridades para la misión, tomar juramentos, establecer solicitud, etc. (consulta Misiones en la página 226). Sin embargo, como se trata de una aventura introductoria y con un peligro considerable para los personajes jugadores, se recomienda no utilizar la opción de complicaciones de la misión. Estas son algunas de las prioridades lógicas basadas en la tarea en cuestión:

Objetivo primario—Recuperar los datos en poder del Magos: Este es sin duda el eje de la misión.

Objetivo secundario—Rescatar al Magos Vyakai: El Magos es valioso para el Imperio y el esfuerzo de guerra en el sector—permitir su muerte disminuiría el éxito de la misión.

Objetivos terciarios (y personales): La misión tiene una serie de encuentros y de elementos, que pueden inspirar objetivos terciarios y personales, algunos de ellos resultan evidentes mientras se desarrolla la aventura. Estos podrían incluir:

- **Orgullo de armas:** Matar a una criatura tiránida en combate cuerpo a cuerpo.
- **Trofeo de muerte:** Recuperar un trofeo significativo y glorioso (como un cráneo de hormagante).
- **Honrar al Adeptus Mechanicus:** Rescatar al Magos personalmente (muy apropiado si uno de la escuadra es un tecnomarine).
- **Honrar a los leales servidores del Emperador:** Intervenir de parte del comisario Sander, y puede que incluso rescatarle cuando ocurra la extracción.
- **Purgar a los Xenos:** Matar tantos tiránidos como sea posible.
- **Negar al enemigo lo que pertenece al Emperador:** Destruir la refinería en la partida.

BUSCA, LOCALIZA, DESTRUYE

El modo en que los personajes jugadores conducen su búsqueda del lugar del accidente y las instalaciones de la refinería, depende de ellos. Pueden ser enérgicos y apresurados, o calmados y metódicos, y corresponde al DJ acomodar sus tácticas escogidas y responder en consecuencia. Recuerda considerar en donde has escogido situar al Magos Vyakai, y además controlar la cuenta atrás de los sucesos. Las notas de localización presentadas en la siguiente sección deben considerarse guías, y eres libre de expandir su detalle, modificar, añadir u omitir tanto como desees para dirigir un juego que tanto tú como tus jugadores disfrutaréis.

ENCUENTROS TIRÁNIDOS

El cuerpo principal del enjambre tiránido aún no ha llegado a Piroclasta-Gamma-9, y asolado el área en una ola de garras y veneno. Pero sus criaturas de vanguardia se mueven por delante de la horda. Ya se han hecho sentir, sembrando el caos y la muerte por la instalación. Las primeras y una de las más peligrosas en mostrarse han sido cepas de termagantes y hormagantes, regurgitados de esporas dispersas que se han estrellado lejos del asalto principal. Estas cosas repugnantes se deslizaron desde la oscuridad de la tundra en pequeños grupos, atraídos por las luces y la vida de la refinería. Ya han conseguido entrar en varios bunkers y casamatas, y han hecho su trabajo sangriento en el interior, contribuyendo al colapso del mando y control de toda la instalación. Como consecuencia, las autoridades liberaron a los presos con el fin de luchar contra la amenaza, una acción que sólo se ha traducido en más desorden y derramamiento de sangre—varias partes de la refinería están en llamas a causa de los disturbios. Durante las últimas horas, han aparecido varias bandadas de alcaudones en el cielo, cada vez en mayor número. Precursores del gran enjambre que se acerca, estos terrores alados cazan a víctimas aisladas y reconocen el terreno para el enjambre.

Cuando llega la escuadra, Piroclasta-Gamma-9 ya está fuera de control, y muchos de sus habitantes han muerto por el pánico, el fuego, los trabajadores convictos vengativos o las fauces de los depredadores alienígenas que acechan entre ellos. La situación sólo va a empeorar rápidamente.

Al presentar el combate con los tiránidos, es importante transmitir su salvajismo y su horror totalmente alienígena. No son meras bestias; son cosas intencionales e implacables, sin miedo o preocupación por su propia seguridad cuando luchan, y suelen mostrar no sólo una suicida sed de sangre, sino también una astucia malévola que desmiente su aspecto de pesadilla. Este es el caso de los alcaudones, unos asesinos enormes y aterradores que son poderosos, viciosos, y con la velocidad del rayo, pero sigilosos y pacientes cuando tienen que serlo. Cada uno es más que un rival para un marine espacial en sus propios términos.

DATOS PLANETARIOS: TANTALUS

Referencia de sistema: Principal luna satélite de Castobel (apodada Halsadt), designada "Tantalus", referencia Atlas Stellarum Jericó, M.35.

Población: Aproximadamente 79 millones.

Grado de diezmo: Exactus—[Cruzada Specis]: (La luna alberga considerables recursos naturales en sub-estratos de prometio [grado Vulcano-989] y de otros químicos geológicos, cuya explotación está totalmente establecida y tributada al consumo de la Cruzada Achilus mediante un edicto del Departamento Munitorum).

Geografía/Demografía: Tantalus es un mundo de aproximadamente dos tercios de la masa de la Sagrada Terra, en órbita estable alrededor de un gigante de gas de tipo III, cuyos días, gravedad y condiciones climáticas, apuntan a la alteración deliberada en la Alta Edad Oscura (consultar ejemplos existentes en todo el Segmentum, como, Typha-IV, Magna Borallia, o Locura de Jaeger), y fue un planeta agrícola que servía al mundo colmena principal de Castobel (consultar Castobel I) durante el período de gobierno imperial del sector Jericó. En el último milenio separado del control imperial, Tantalus ha sufrido una transición a un enfriamiento climático asociado con el lento inicio de una edad de hielo, y las condiciones prevalentes en la luna son normalmente tormentosas. La topografía ha sucumbido a una tundra sub-ártica con capas polares avanzando para cubrir un 32% la superficie lunar. La vida humana se redujo considerablemente durante la "Edad de las Sombras" local, a menos de diez millones, que vivían como cazadores-pastores pre-industriales. Pero con la llegada de la Cruzada Achilus y el resurgir de Castobel, se construyeron grandes refinerías de prometio, el puerto estelar/ciudad de Desembarco de Tantalus y otros asentamientos, y la población aumentó con inmigración forzosa de trabajadores tributados y fuerzas cruzadas.

Tipo de gobierno: Dictadura de la Cruzada/Satrapía del Departamento Munitorum.

Gobernador lunar: Cuestora-Intendente Charlotta Grimes.

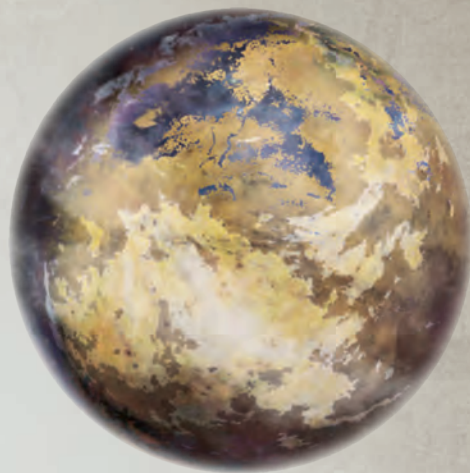
Presencia Adeptus: Extensa presencia del Departamento Munitorum, nivel sub-directorado, presencia menor del Adeptus Mechanicus/Chthonic, Adeptus Mechanicus/Biologis. Otra presencia adeptus no considerada destacable.

Ejército: Fuerzas de la cruzada en guarnición: Tantalus es usado como una rotación de "segunda línea" para las unidades del saliente Orfeo. Niveles medios de guarnición de entre diez mil y quince mil tropas en rotación (Alta/Alta). Fuerzas adicionales de supervisores prebostes/corps disciplinarios del Adeptus Munitorum encargados de mantener el orden y asegurar la producción, y comprenden cerca de doscientos mil operativos (Media/Baja).

+++Addendum de los Guardianes: Código Omega-Negro+++

Tantalus arrasado por xeno-formas tiránidas. Resistencia imperial aplastada. Puertos estelares y zonas habitacionales principales perdidas, guarnición de la Guardia Imperial destruida, gobierno lunar destruido, bajas estimadas en la población del 89% y subiendo. Los organismos catalíticos tienen ahora prevalencia ambiental en la zona ecuatorial de Tantalus—se estiman de veinte a setenta horas hasta que comience la conversión biosférica. Resistencia fragmentada aguantando de momento en las regiones polares. Sin embargo, el armamento y tamaño de las fuerzas restantes es totalmente inadecuado para evitar que el enjambre tiránido avance sistemáticamente y purgue el mundo de vida.

+++Tantalus está perdido: Que el Dios-Emperador considere las almas de sus defensores+++



Aunque algunos encuentros tiránidos en esta aventura están condicionados a ciertos lugares en el mapa (consulta la página 386), la escuadra también debe encontrarse las garras de la amenaza tiránida mientras buscan en el complejo. Su frecuencia depende de ti, pero uno por cada hora de tiempo en el juego debería bastar para un equipo novato. Como regla general, cuanto más circunspectos y prudentes sean los personajes, (es decir, eviten usar sus armas de forma innecesaria, procedan con bastante sigilo, etc.) los encuentros serán menos frecuentes. Sin embargo, cuanto más llamen la atención, es más probable que sean atacados. Todo empeorará a medida que la cuenta atrás se acerque a la hora final, con tiránidos cada vez más numerosos y letales llegando a la zona. Como pauta para estos ataques y emboscadas errantes, usa la Tabla 14-1: Encuentros Tiránidos, para determinar lo que puede ocurrir. Para utilizar la tabla, tira 1d100 en secreto y aplica los siguientes criterios al resultado, sumando las bonificaciones aplicables:

- Por cada hora transcurrida en la cuenta atrás: +10 (acumulativa)
- La escuadra procede a buen ritmo, desplazándose sobre un vehículo o llamando la atención de otro modo: +10 a +20 (a criterio del DJ)
- La escuadra se ha trabado hace poco en un tiroteo o en otra batalla: +10
- La escuadra está en una zona llena de cadáveres u otra carroña: +10
- La escuadra está con un grupo de humanos vivos, diez o más de fuerza: +20 o más (a criterio del DJ)

LOCALIZACIONES

I: LANZADERA ESTRELLADA

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“La cicatriz dejada por el accidente en la negra tierra quemada es visible mucho antes de llegar a la propia lanzadera. Una vez una máquina poderosa, la punta de lanza de la lanzadera interplanetaria de clase Kestral yace hecha añicos contra un banco de tierra creado por su aterrizaje forzoso, con su trasera rota y su casco desgarrado como el papel. Pese de la ruina de los restos, es evidente que los reactores y las líneas de combustible de la nave no se rompieron con el impacto, pues de lo contrario aquí sólo habría un cráter brillante. Las puertas del compartimento de la proa acorazada trasera cuelgan abiertas donde sus voltios explosivos de emergencia se activaron para que los ocupantes pudiesen escapar, pero no hay rastro de ellos o de cualquier otra forma de vida”.

Los restos del transporte dejan poca evidencia excepto por la violencia de su aterrizaje forzoso. La búsqueda en su interior revela que cuatro tripulantes, incluyendo el piloto, perecieron en el impacto, sus cuerpos están donde murieron. Varios servidores también fueron pulverizados o triturados en la bodega central cuando la nave empezó a deshacerse. En el compartimiento de control, se han realizado diversas alteraciones tras el accidente en el sistema de comunicación. Una tirada de **Competencia tecnológica Rutinaria (+10)** o de **Inteligencia Difícil (-20)**, hecha una vez estudiado el sistema, determinará que fue expertamente readaptado para aumentar la potencia de su señal, y debidamente ungido con los ritos de extremaunción del Culto Mechanicus. Es, sin duda, la fuente de la última transmisión del Magos Vyakai, un acto que irremediablemente lo quemó en el proceso. La energía a bordo de la nave fue apagada correctamente antes de que fuera abandonada.

Rastreando al Magos Vyakai

Cualquier personaje jugador con las habilidades y talentos relevantes puede intentar rastrear el progreso de Vyakai y los otros sobrevivientes desde el lugar del accidente, aunque es bastante difícil y en ningún modo una tarea garantizada. El seguimiento se complica por las condiciones del terreno, que varían entre denso barro-químico, rocas rotas, y rejillas de acero hundidas en la superficie para proporcionar pie entre vías de comunicación de los edificios. También hay una falta de visibilidad debido a la escasa luz.

- Rastrear al Magos Vyakai desde el accidente y descubrir la dirección general de su viaje requiere una tirada de **Rastrear Difícil (-10)**. Superar la tirada con dos o más niveles de éxito (o por un golpe de suerte si el DJ así lo quiere), permite encontrar el lugar donde emboscaron al Magos, entre las rocas a unos veinte minutos a pie. Allí descubren el cuerpo, aún echando chispas y tembloroso, de un servidor biseccionado de combate, dos tripulantes navales muertos y un servo-cráneo destrozado. También están los cuerpos de dos hormagantes muertos, uno medio fundido en ceniza por un rayo de fusión. No hay ninguna señal de Magos. Unas dispersas gotas de sangre negruzca se alejan de la lucha, pero pronto se detienen.
- Otras tiradas de habilidad pueden extraer conclusiones de esta grotesca escena. Una tirada de **Medicae Difícil (-10)** establece que la sangre negruzca es propia de los métodos de élite Mechanicus para la mejora de sangre y auto-curación, y que la hemorragia, aunque indica una herida grave, no parece fatal. Si se examina al servidor, una tirada de **Competencia tecnológica Difícil (-20)** o una de **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) Moderada (+0)** permite la recuperación y descarga de las últimas imágenes de la corteza visual del servidor en una placa de datos o auspex. Esto muestra una verdosa imagen granulada de las garras de un hormagante y una breve lucha desesperada, vistas desde el nivel del suelo, que muestra las muertes salvajes de los soldados navales pese a su valiente defensa. Llegando rápidamente a la vista, una figura en una túnica encapuchada, cuartelada en negro y blanco, se defiende en un combate a muerte contra unos monstruos rápidos como el rayo, azotando y golpeando con giros de sus miembros mecánicos, y lanzándoles ardientes explosiones de energía. La figura

XIV: EXTRACCIÓN

TABLA 14-1: ENCUENTROS TIRÁNIDOS

Resultado	Encuentro
01–30	No hay encuentro
31–50	2d5 termagantes preparan una emboscada por delante de la escuadra
51–70	1d5–2 alcaudones (mínimo 1) ataca desde el cielo (exterior) o 1d5+2 hormagantes atacan desde las sombras (interior)
71–110	1d5 alcaudones caen desde el cielo (exterior) o 2d5 hormagantes atacan en tierra (interior)
111–130	2d5 alcaudones atacan, rodeando a la escuadra y atacando por todos los lados
131+	Un enjambre tiránido mayor desciende sobre la localización actual de la escuadra. Los personaje pueden hacer tiradas de Perspicacia Rutinaria (+10) para detectar su avance minutos antes de su llegada. Este enjambre comprende una horda de termagantes u hormagantes dirigidos por un grupo de tres guerreros tiránidos. Si este ataque ocurre durante la última hora de la cuenta atrás, o cuando la escuadra está retrocediendo hacia el punto de extracción, la horda está dirigida por un tirano de colmena (consulta la página 370).



sale victoriosa, pero una mancha oscura se expande clara y rápidamente por su capucha y se tambalea fuera del campo de visión del servidor caído. Poco después la imagen rompe en estática antes de apagarse.

- Seguir a Vyakai después de este punto se vuelve pronto imposible debido a las condiciones del terreno, aunque una tirada de **Rastrear Difícil (-20)** proporciona una idea razonable de la dirección general que tomó.

2: PLATAFORMAS DE TREN MAGNÉTICO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Cruzando un área de terreno accidentado pero abierto, el terreno se nivela considerablemente. Dos plataformas de carga paralelas de cien metros de largo de ferrocemento, coronan vías muertas de tierra apilada y roca compactada a ambos lados de una magneto-raíl industrial, que corre de este a oeste. El alumbrado de emergencia parpadea en una pequeña post-estación en el otro extremo del andén opuesto”.

Parte de la red del tren magnético, las plataformas están desiertas salvo por un solitario y asustado notario adepto de nombre Halis. Le abandonaron en medio del pánico de la evacuación general hace varios días y ha permanecido oculto

desde entonces en el almacén de la oficina de la estación, aunque ahora sus escasos suministros de alimentos y de agua están agotados.

Halis está aterrado de la escuadra, pero también tratará de aferrarse a ellos como su última esperanza desesperada de vida una vez que reconoce lo que son. Ha oído hablar de los marines espaciales en parábolas e historias desde su infancia, pero nunca ha visto uno antes de ahora. De bajo rango y no demasiado brillante, Halis lleva encerrado tres días en una habitación, y por tanto sabe muy poco de interés sobre los alrededores o acontecimientos inmediatos. Sin embargo, la escuadra puede deducir lo siguiente hablando con él:

- Piroclasta-Gamma-9 perdió el contacto con las ciudades del sur hace casi cinco días, y con sus refineras vecinas desde hace dos.
- El Intendente de las Obras, los adeptos de rango y los guardias, partieron hace dos días en el último vagón del tren magnético, provocando desorden general y pánico entre los que se quedaron, y cientos de trabajadores convictos fueron abandonados a su suerte.
- Halis ha escuchado los sonidos de lucha y gritos en la distancia, pero no ha sido lo bastante valiente como para salir. Menos aún desde que oyó a algo “grande” en la estación anoche, husmeando mientras él se encogía detrás de una pila de bidones de prometio en la sala del almacén. Finalmente, la escuchó aletear alejándose.
- No ha visto ninguna señal del Magos.

Si los miembros de la escuadra tratan civilizadamente a Halis, él intentará seguirles desde ahora por su seguridad, creyendo que han sido enviados por el Emperador como respuesta a sus oraciones. Si no le convencen de lo contrario (una tirada de **Carisma** o de **Intimidar Fácil (+20)** será suficiente), Halis intentará acompañar a la escuadra lo mejor que pueda, muy probablemente atrayendo la peor clase de atención.

Puedes encontrar el perfil de Halis en la página 391 en la sección de PNJs y Antagonistas. Ten en cuenta que posee un dispositivo codificador (un pequeño amuleto de metal con el símbolo del Munitorum y un botón), que le permite indicar a los servidores del complejo que no es hostil.

3: TREN MAGNÉTICO, LÍNEA PRINCIPAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“A medida que rodeáis un vacío en los peñascos, veis un área abierta tallada del terreno áspero, dominado por un carril elevado de tren magnético, corriendo de este a oeste. El carril es alto y está en silencio, con el zumbido característico de su funcionamiento callado y ausente.”

Usado para transportar hombres y material entre la cadena de estaciones de extracción, el tren magnético está desactivado y sin energía. La depresión igualada y pavimentada en ferrocemento sobre el que corre puede proporcionar a la escuadra un acceso relativamente fácil de este a oeste, y esconderlos de cualquier cosa que pueda detectarlos visualmente. Puede recorrerse el terreno aproximadamente el doble de rápido de lo normal.

4: BÚNKER DE SEGURIDAD

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

“Rodeado por una valla de alambre de espino, en la que se cuelgan varios avisos de que se pena a los intrusos con la muerte, hay un pequeño búnker blindado. Esparcidos sobre el terreno están los restos destrozados de pesadilla de unas criaturas parecidas a murciélagos, a las que reconocéis como alcaudones tiránidos. Los bólteres pesados automatizados que coronan el techo del búnker, y que probablemente causaron su desaparición, ahora están en silencio y desactivados. El búnker y su puerta blindada parecen intactos.”

La puerta del búnker está bloqueada desde dentro y hace falta una considerable fuerza para abrirla (tiene 15 PB, y se requieren 30 puntos de daño para causar una brecha). En el interior hay una carnicería, el recinto está sembrado de los restos de las fuerzas prebostes. Un agujero enorme en el centro del suelo conduce a un túnel de tierra derrumbado.

Hay poco útil en el búnker salpicado de vísceras para la escuadra (escopetas, equipo de agentes, raciones, etc.). Sin embargo, si usan los códigos de anulación de los Guardianes

en las pocas terminales viables, y tienen éxito en una tirada de **Competencia tecnológica Rutinaria (+10)**, pueden obtener un informe de seguridad de la refinería. No obstante, los relés de imagen y voz están completamente muertos. El informe revela la siguiente información útil:

- **Refinería principal—Seguridad comprometida:** Sistemas defensivos inoperantes, múltiples violaciones de accesos, no hay más información disponible.
- **Prisión de trabajadores—Error total del sistema:** Última grabación disponible (muestra brevemente una pantalla de estática con un sonido de gritos horribles en el fondo, antes de cortarse abruptamente).
- **Enlace de comunicación—Nominal de seguridad:** Dos servidores informan de que la zona es segura.

Además, si se supera la tirada para acceder al sistema con tres o más niveles de éxito, la escuadra descubrirá que se ha accedido recientemente a la misma información de seguridad desde otra ubicación remota. Algo que debería apuntar a la dirección del Magos Vyakai.

Por cada pocos minutos que la escuadra permanezca en el búnker, hay una posibilidad de que la cosa que masacró a los agentes regrese. Tira 1d10. Con un resultado impar, un guerrero tiránido (consulta la página 370) irrumpe desde el túnel colapsado en la tierra debajo de ellos.

5: ENLACE DE COMUNICACIÓN

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

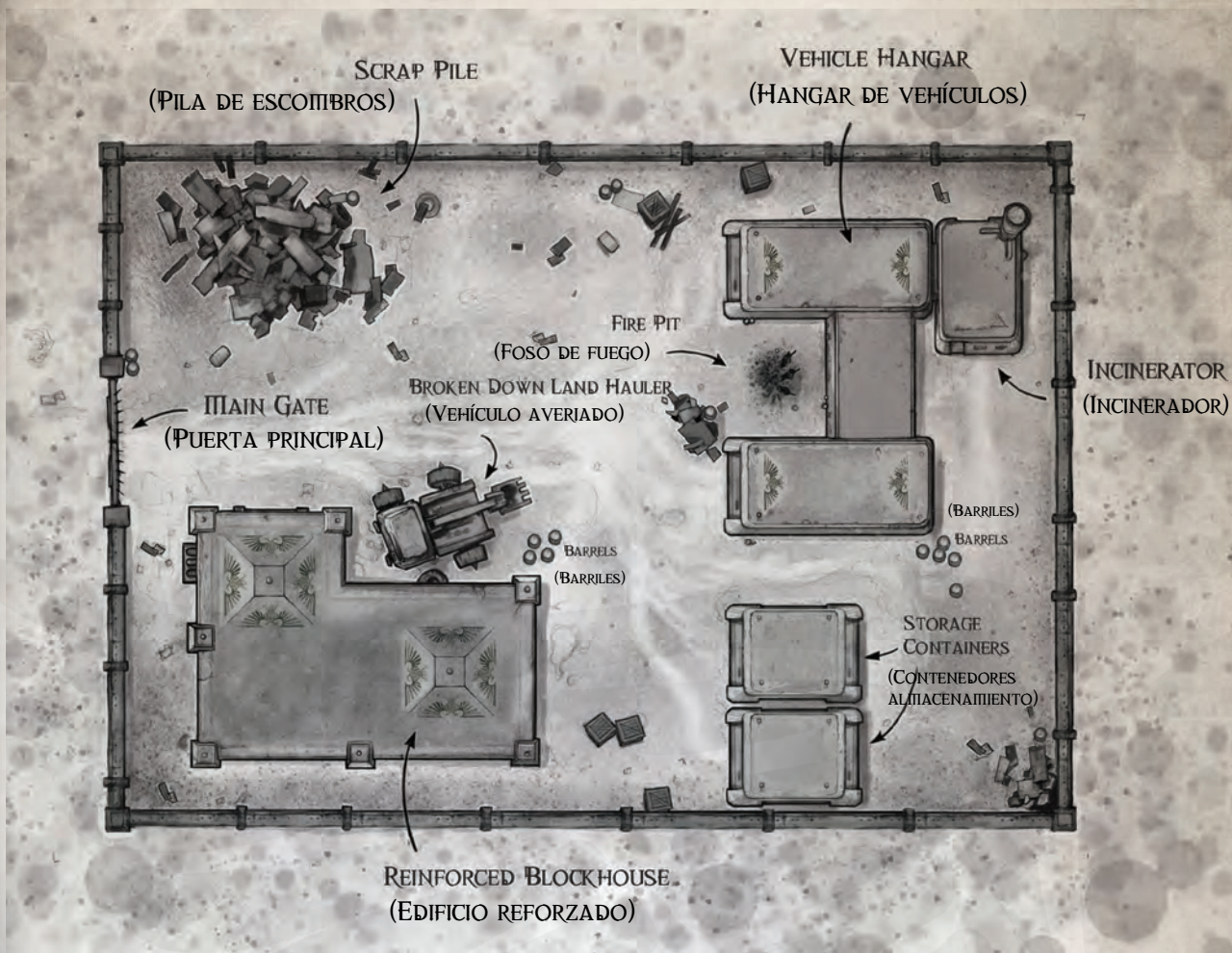
“En la parte superior de un monte escarpado que se cierne sobre la zona, una torre cónica de acero y azotada por el tiempo se eleva en el cielo gélido, rematado por una esquelética antena de transmisión.”

La torre es una estructura hueca que sólo sirve para proteger del mal tiempo a la maquinaria automatizada de la antena de comunicaciones. Dentro hay dos servidores industriales (consulta la página 392) que obedecen a su programación de emergencia de defender la zona. Apilados a un lado están los cuerpos de tres convictos y un alcaudón que llegaron muy cerca de la torre.

El enlace es el mejor lugar para efectuar una extracción aérea, ya que es un terreno elevado, lejos de la instalación principal. Si el estrecho camino a la cumbre se utiliza defensivamente, otorga una bonificación de +10 a los combatientes (tanto en ataques de cuerpo a cuerpo como para disparar) contra cualquier persona o cosa que ascienda por las laderas bajo de ellos.

6: TRANSPORTE TERRESTRE VOLCADO

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:



“A medida que os acercáis a un amplio barranco sumergido en la tierra, oís el distintivo chasquido seco del fuego láser y el sordo rugido de órdenes bramadas. Tras avanzar con cautela a un escarpado cercano para obtener una visión más clara de la situación táctica, miráis hacia abajo para ver los restos de un transporte de carga de ocho ruedas. En una posición defensiva con el vehículo en un flanco hay una escuadra irregular de dieciséis Guardias Imperiales, agachados en posiciones de disparo entre las rocas. Los cuerpos de más guardias están dispersos por la zona, y entre ellos los restos destrozados y quemados de doce alcaudones tiránidos, enormes, pesadillas con alas de murciélago con ensangrentadas garras como guadañas.

Firme y recta en medio de los soldados está la inconfundible figura de un joven comisario imperial, su largo abrigo negro está roto y teñido de sangre. Sin mostrar temor o preocupación por su propia seguridad, está gritando órdenes a sus hombres para que sigan firmes y mueran por la gloria del Emperador. Más allá, al otro lado del barranco, los tiránidos se congregan para otro ataque”.

En el barranco se despliega lo que es, posiblemente, la última resistencia del comisario Sander de la Guardia Imperial y sus restantes hombres. Sander, conduce su unidad en una retirada hacia la base polar, puesto que no tiene otro lugar adonde ir. El último transporte de su convoy yace volcado y averiado en el barranco, con su eje de transmisión hecho pedazos. Sander sabe

que el final está próximo y ha decidido que él y sus hombres venderán su vida lo más cara posible. La vanguardia del cercano enjambre está a punto de darles esa oportunidad.

La escuadra permanece sin ser vista tanto por guardias como por tiránidos. Los personajes jugadores pueden reaccionar de varias maneras ante la escena. Pueden simplemente alejarse y dejar que los guardias mueran, esperando una distracción o la destrucción de algunos tiránidos en el proceso. Alternativamente, si su orgullo bélico no les permite apartarse, pueden intervenir—lo que los pondrá en peligro y consumirá un tiempo valioso, pero que sin duda, cambiará el rumbo en favor de los soldados.

La línea de fuego de los guardias está a punto de ser atacada por una horda de veintitrés hormagantes y de dos guerreros tiránidos—una mera garra del enjambre por venir. Si se produce este combate, debes centrarte en los personajes jugadores, y determinar el resto sobre la base de sus éxitos y acciones. Por ejemplo, si los jugadores intervienen de forma rápida y lo hacen bien, Sander y la mayoría de sus tropas también sobrevivirán, pero si la escuadra tiene menos éxito, sólo Sander y un puñado de soldados saldrán con vida. Si deciden no intervenir, entonces el joven comisario y sus hombres morirán con valor.

Puedes encontrar los perfiles de hormagantes y guerreros tiránidos en las páginas 371 y 370, respectivamente, mientras que tienes los perfiles de Sander y sus tropas en la página 392.

Si es rescatado, Sander buscará en la escuadra noticias de un reagrupamiento y contraataque, pero si le dicen la verdad del destino de Tántalus, lo aceptará estoicamente. Entonces ofrecerá su servicio y el de sus hombres sobrevivientes: “En cualquier tarea

que el Dios-Emperador crea conveniente concedernos parte". Esto podría incluir unirse a la escuadra, defender el barranco (u otro lugar) todo lo que puedan, llevar a cabo una búsqueda en un área, o incluso asegurar la zona de extracción mientras la escuadra continúa su búsqueda. Permite a los jugadores decidir. Sander no pedirá su rescate, pero aceptará de buen grado una eventual extracción con la escuadra si se le ofrece.

7: COMPLEJO REFINERÍA PRINCIPAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

"La refinería principal se encuentra en una meseta irregular de roca que sobresale sobre la tundra. Sólo una parte de su extensión es visible, ya que una corona irregular de redes de tuberías, mástiles de antenas y edificios bajos de metal, se alzan contra la roca. Todo está en silencio, salvo por el vaivén de las líneas de cables en el viento".

La refinería, apagada y sellada al huir los adeptos, ha sido profanada. Primero por dispersas bandas de convictos, y luego por depredadores más oscuros siguiendo su aroma. Dentro hay un oscuro laberinto de pasillos tallados sobre la roca desnuda, alineados con cables y cubiertos con mamparos prefabricados, cámaras de almacenaje, celdas de adeptos, y amplias bóvedas de procesamiento químico. No se ha proporcionado ningún mapa o encuentros específicos para esta área, y depende de ti decidir el detalle que deseas utilizar aquí, pero las bandas de convictos delirantes, las emboscadas tiránidas y los servidores industriales dañados, son todos encuentros posibles. Aunque los personajes jugadores siempre pueden volver sobre sus pasos para salir de este laberinto una vez dentro (gracias a sus dones de ingeniería genética), encontrar su camino con rapidez y precisión entre la maraña a menudo ilógica de pasadizos oscuros, requiere una tirada de **Perspicacia Rutinaria (+10)** del que esté en cabeza.

Entrar desde la superficie requiere primero escalar las paredes de los acantilados con una tirada de **Trepas Rutinaria (+10)**. Luego, deben sea encontrar una entrada abierta a través de una escotilla de acceso rota, o forzar la entrada a través de una. Esto puede hacerse con la fuerza (PB 10, 10 de daño necesario, los mamparos interiores son iguales) o con una tirada de **Seguridad Rutinaria (+10)**. Alternativamente pueden introducirse en la instalación por los hangares de transporte (más adelante), que tienen un paso en la roca para el funcionamiento de la refinería.

En el centro aproximado de la refinería, a tres niveles por debajo de la superficie, está la sellada cámara de control central. Puede forzarse la puerta con la violencia (PB 13, 20 puntos de daño necesario) o superando el sello de estancamiento de la puerta con una tirada de **Seguridad Moderada (+0)**.

8: ENTRADA/ESTACIÓN DE TRANSPORTE

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:

"Las amplias puertas de entrada a la refinería cuelgan abiertas como una boca rota, llevando a la oscuridad de los hangares de transporte en su interior. El lugar parece abandonado y desierto, con desechos y antiguas impresiones de los adeptos volando a vuestro alrededor en el viento helado, papeles sin duda dispersados en el pánico de una huida temerosa. De los vehículos alojados aquí, no hay ninguna señal excepto por la tierra llena de marcas de orugas".

La entrada y la estación están desiertas, excepto por dos hormagantes al acecho en lo alto de las vigas. Para determinar el éxito en la emboscada, haz una tirada de **habilidad enfrentada** (consulta la página 203), entre la Perspicacia de los personajes jugadores y el Esconderse de los hormagantes.

En la parte trasera de los hangares de transporte hay un conducto de acceso abierto al interior de la refinería principal.

9: CONTROL CENTRAL

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra tras abrir la puerta a esta localización:

"Con la puerta sellada rota, puede verse una cámara oscura llena de máquinas, consolas y cables colgando. Tenues luces de emergencia verde parpadean dentro y fuera de la sala, cuando de repente, con un estrépito de caída de metal, la pesada masa de un servidor industrial se despliega en la pared opuesta".

El servidor atacará a cualquiera que entre sin presentar el código de acceso correcto, pero nunca abandonará la sala. La maquinaria y monitores de la cámara, que sirven principalmente para controlar y regular el flujo de los procesos de la refinería, se encuentran en modo de apagado completo y el reiniciarlos requeriría más tiempo del que dispone la escuadra. Dentro de la cámara de control, pueden encontrar dos botiquines, tres cargas de demolición con temporizadores y codificadores de seguridad que permiten el libre acceso a cualquier parte de la instalación.

A menos que hayas optado por situar al Magos aquí, la escuadra puede hacer una tirada de **Competencia tecnológica Moderada (+0)** (y gastar 1d5-1 unidades de tiempo si se está usando la cuenta atrás) para activar parcialmente la energía del sistema de escaneo-auspex de la instalación. Esto permitiría identificar más o menos la ubicación de Vyakai, en cualquier lugar del área, gracias a su particular firma energética.

10: TANQUES DE COMPRESIÓN

Lee en alto o parafrasea lo siguiente a la escuadra cuando se acerquen a esta localización:



“Situados aparte, una fila de enormes cúpulas de hierro negro sobresale de la meseta rocosa, estampada con símbolos de advertencia de peligro y muerte. Sabéis que probablemente sólo son los meros consejos de los grandes depósitos y tanques de mezcla, llenos de prometio volátil y de gases a presión”.

No se puede acceder directamente a estas cúpulas, aunque hay compuertas de inspección y grúas móviles que entrecruzan sus superficies. En caso de que la escuadra quiera manipularlas, están comprensiblemente muy blindadas y requerirán de armas anti-tanque para quebrarlas. Romperlas dará lugar a un incendio repentino y masivo, y una columna de fuego de treinta metros de largo surgirá de la brecha (el efecto para cualquiera atrapado en esta explosión es el del impacto de un lanzallamas pesado cada asalto). Conseguir que las cúpulas detonen correctamente requiere superar una tirada de **Demolición Rutinaria (+10)** o de **Inteligencia Moderada (+0)**, y colocar una bomba de fusión, o varias granadas perforantes o cargas de demolición, en lugares estratégicos alrededor de las cúpulas. Por supuesto, un temporizador también es necesario. Si se hace esto, la refinería principal será destruida, y todo aquello más allá de este punto hasta el borde de la montaña sobre la que se asienta el enlace de comunicaciones sufrirá 4d10 E de daño, al ahogarse la zona en un mar de fuego de unos segundos cuando el combustible de los tanques explota y llueven escombros sobre todo el área.

ESTRATEGIA

Una vez que la escuadra tenga al Magos Vyakai, o decidan que ya no les queda tiempo, deben hacer buena su salida del mundo condenado. Esto implica activar sus balizas de señalización y llegar al terreno elevado elegido con su carga auestas (el enlace de comunicaciones o los riscos sobre la refinería principal son adecuados para este propósito). Puedes optar por hacer esta huida final tan difícil o fácil para la escuadra como desees, pero debes tener en cuenta que los personajes jugadores pueden estar heridos, maltrechos, y bajos en recursos en este punto, por lo que has de administrar tu amenaza en consecuencia. Ofrecerles un último combate desesperado para huir, se sumará al drama final de la aventura y al sentido de hazaña de los jugadores, pero arrojarles a un encuentro cuya amenaza ya no pueden manejar y eliminar a la escuadra en esta etapa, ¡derrotaría el propósito del juego!

Sin embargo, si los personajes lo han tenido bastante fácil hasta ahora por una razón u otra, haz que la primera forma oscura que aparezca entre las nubes, no sea la thunderhawk esperada, sino el horror de un alado tirano de enjambre (consulta la página 370). Esta bestia atacará a la escuadra y se trabará en combate con ella durante 1d5 asaltos antes de retirarse con un chirrido para dirigir el enjambre a la zona.

TANTALUS MUERE

Después de lo que parece una espera angustiosamente larga en el punto de extracción (de hecho unos veinte minutos), mientras las oscuras nubes en ebullición son absorbidas en el horizonte con una velocidad espantosa, una súbita ráfaga de datos anuncia la inminente llegada del rescate de la escuadra.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente, variándolo según las circunstancias de los últimos momentos de la aventura:

“Detectáis un sonido repentino, inesperado y terrible, como un trueno seco y continuo creciendo rápidamente más cerca. Conmocionados os dais cuenta de que el sonido es la llegada del enjambre tiránido, compuesta de miles y miles garras corriendo y el choque de innumerables fauces con colmillos en busca de festín. La muerte ha llegado.

Entonces, como una liberación enviada por el Emperador, la thunderhawk rompe las hirvientes nubes púrpura-negro sobre vosotros, con su casco oscuro señalado por las marcas de ácido, pero con sus motores rugiendo en desafío a la tormenta. El piloto no se arriesga a aterrizar, pero con habilidad consumada deja caer la escotilla principal en vuelo estacionario, y podéis saltar a bordo. Echáis un vistazo atrás mientras la escotilla se cierra, para ver una marea ilimitada de terror que comienza a cubrir la tierra, y al fin, Tantalus muere por debajo vuestro.

Sin embargo, habéis escapado de las fauces de la muerte y continuaréis vuestra vigilia otro día más”.

RECOMPENSAS

En términos de PE, debes basarte en lo bien que la escuadra cumplió con los parámetros de su misión, como establece la Parte I. Siguen las recompensas sugeridas para personajes de nivel principiante (1–3):

- **Objetivo primario completado:** 500 PE cada
- **Objetivo secundario completado:** 200 PE cada
- **Objetivo terciario completado:** 50 PE cada

Además, debes dar puntos adicionales, en base a tu propio criterio, por una buena interpretación, planes eficaces y para los jugadores que se han involucrado bien en sus personajes y en la aventura.

POSTERIORES AVENTURAS

Puedes desarrollar todo lo que desees la extracción de Tantalus, o dejarla simplemente como una misión aislada, y seguir con nuevas batallas y misiones de tu propia invención.

Los posibles ganchos argumentales a desarrollar incluyen:

- **Escape de la órbita:** Salir de Tantalus podría no haber terminado aún, y la *Palabra de Trueno* podría ser atacada y abordada por criaturas tiránidas. La escuadra tendrá que repeler a estos monstruos, luchando en los pasillos y bóvedas de su propia nave para sobrevivir.
- **Invitado inesperado:** Quizás Vyakai o alguno de los rescatados de Tantalus (si los hay) lleva en secreto a un parásito tiránido. Podría crecer para consumirlo y para amenazar a otros, o peor aún, su espora psíquica podría

actuar como baliza para la mente enjambre o causar que el campo Geller parpadee y deje entrar a la disformidad.

- **Los secretos de los datos:** Los misterios que poseen los datos dependen de ti, tal vez deben ser llevados a otros mundos infestados, o entregarse a la Inquisición o el Mechanicus en alguna localización peligrosa. Puede ser tarea de la escuadra llegar allí y defender los datos de enemigos inesperados.
- **El destino de Castobel:** Tantalus es sólo un mundo en el sistema Castobel, y el destino del resto aún está por decidir. Los Guardianes podrían intervenir para inclinar la balanza.
- **Desatando el infierno:** Con Tantalus condenado y su biomasa a punto de ser cosechada por la flota enjambre, el mando de los Guardianes de la Muerte podría decidir que es el momento adecuado para negar a los tiránidos su victoria del modo más abrupto y mortal posible. Un veredicto de Exterminatus sobre Tantalus podría exigir que la escuadra lo ejecutase, y puesto que los tiránidos son sabidamente resistentes a las armas virales, y que el poder de fuego para arrasar la luna no puede ser traído a tiempo, podrían necesitarse otros medios para cumplir la voluntad del Emperador. Estos pueden incluir plantar cargas sísmicas en puntos geológicamente débiles de la sub-superficie, detonar un enorme carguero estelar lleno de residuos radiactivos sobre la atmósfera superior de la luna, o hacer caer un asteroide o una base orbital en el mundo condenado como un cometa caído.

PNJS Y ANTAGONISTAS

MAGOS VYAKAI

Un Magos Biologis de gran prestigio y reputación entre sus compañeros en el Mechanicus, Vyakai estaba en Tantalus en el momento del ataque tiránido, y aprovechó la oportunidad para registrar datos vitales sobre la naturaleza de la flota Dagón y sus múltiples horrores. Su lanzadera fue derribada sobre Piroclasta-Gamma-9 al intentar escapar, y ha buscado refugio en espera del rescate de los Guardianes de la Muerte. Desafortunadamente las cosas no han ido según lo planeado y ha sido gravemente herido, sufriendo grandes daños craneales en una batalla con un hormagante poco después de su última comunicación. Ahora los sistemas de auto-reparación de su cuerpo medio-máquina luchan para mantener vivo su cerebro herido, y su espíritu máquina está cumpliendo metódicamente su última tarea ordenada, refugiarse y defenderse.

Consulta la página 381 para los detalles relativos a cómo comunicarse con el Magos.

Perfil Magos Vyakai

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	20*	40	45	29	23*	23*	24*	09*

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Códigos (Biologis) +10, Conducir (Bípido, Vehículo terrestre), Competencia química, Competencia tecnológica +20, Hablar idioma (Gótico vulgar), Indagar, Lengua secreta (Canto de la Máquina) +10, Lógica +10, Perspicacia, Pilotar (Civil, Estelar), Saber popular (Imperio, Culto de la Máquina, Tecnología) +10, Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Xenos), Saber académico (Arcaico, Genética, Numerología, Química) +20, Seguridad +10.

Talentos: Atracción férrea, Auxilio eléctrico, Cavidad oculta, Descarga de lumen, Entrenamiento con pistola (Bólter, Fusión, Láser, PS, Plasma, Primitiva), Entrenamiento en melé (Energía, Primitiva, Sierra), Estabilizadores sanguíneos, Impávido, Mandíbula de hierro, Meditación, Ortopraxis, Parloteo binario, Recarga de lumen, Reserva de energía, Rito de pensamiento puro, Suspensión magnética, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Manipulador, Herramienta, Arma). **Rasgos:** Tocado por los hados (2).

Implantes: Buena calidad: brazos biónicos, locomoción biónica, módulo sensorial, interfaz UIM. Calidad superior: sistema respiratorio biónico, cibersentidos (incorporando visión en la oscuridad, visores fotosensibles, grabadora, visión microscópica, sentido sonar y sistema completo de voz). Mecadendritas: Manipulador y herramienta.

Blindaje: Augméticos implantados (Todo 5).

Armas: Pistola inferno (10m, T/—/—; 2d10+4 E; Pen: 12, Car 12 [cinturón]; Rec 1), escalpelo láser (1D10 E, Pen 5), manos mecanizadas (1d5+6† I Primitiva).

†Incluye bonificaciones de Fuerza y augméticos.

Equipo: Caja de datos encriptados encadenada al cinturón, munición suelta del arma, claves cifradas, bio-áuspex portátil.

* Las partes máquina de Vyakai mantienen su cuerpo con vida y móvil por el momento, y sólo está parcialmente consciente, el resto funciona según ordenes y mecanismos automáticos programados. Si es curado todas las características marcadas con un * doblan su valor de característica.

ADEPTO-MINORIS ROGE HALIS

Halis es un hombre flaco y afectado, prematuramente de mediana edad, de ojos azules llorosos y la piel tan gris como su raída túnica de adepto. Está al borde de la desnutrición y el colapso nervioso cuando le encuentran, escondido en el almacén del sótano de una plataforma del tren magnético, dejado atrás cuando el personal superior fue evacuado. Los personajes jugadores podrían llegar a considerarlo como un “hombre muerto andante”, y puede que tengan razón.

Perfil Adepto-Minoris Roge Halis

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
16	20	25	30	30	27	29	21	28

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 8

Habilidades: Hablar idioma (Alto gótico, Gótico vulgar), Leer/escribir, Oficio (Tecnomata), Perspicacia, Saber popular (Imperio), Tregar.

Talentos: Ninguno

Rasgos: Ninguno

Blindaje: Ninguno

Armas: Ninguna

Equipo: Guante corporal aislado de pobre calidad, túnica gris de adepto, tabulador de bolsillo y placa de datos, llave menor de códigos para Piroclasta-Gamma-9.

COMISARIO FALCO SANDER

Sander es un joven comisario en su primera asignación, que se ha encontrado como el último oficial vivo de su unidad, y posiblemente de Tantalus. Su destacamento intentaba llegar a las regiones polares cuando fueron emboscados y arrasados por las vanguardias del enjambre tiránido. Se las arregló para llevar a un grupo a Piroclasta-Gamma-9, cuando su suerte finalmente se acabó y su transporte se estrelló en las afueras de la instalación bajo el ataque de los alcaudones. Tomando refugio entre los escombros y las rocas cercanas, Sander ha dirigido lo que queda de sus hombres, la mayoría heridos y con poca munición, en una desesperada última batalla para morir por su Emperador.

Perfil Comisario Falco Sander

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	46	35	38	40	35	38	50	35

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 9 (al ser encontrado)

Habilidades: Engañar, Escrutinio +10, Esquivar, Hablar idioma (Alto gótico, Gótico vulgar) +10, Intimidar +10, Mando+20, Nadar, Navegación (Superficie)+10, Perspicacia, Saber académico (Credo Imperial, Tactica Imperialis), Saber popular (Guerra, Imperio) +20, Supervivencia, Tregar.

Talentos: Autoritario, Entrenamiento con arma básica (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con pistola (Bólter, Láser, PS, Plasma), Entrenamiento en melé (Energía, Primitiva, Sierra), Fe inquebrantable, Nervios de acero.

Rasgos: Tocado por los hados (1).

Blindaje: Armadura de la Guardia con coraza de caparazón (Cabeza 4, Brazos 4, Cuerpo 6, Piernas 4).

Armas: Espada sierra (1d10+5 A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), pistola de plasma (30m, T/—/—; 1d10+7 E; Pen: 6, Car 10; Rec 1; Recarga, Sobrecalentamiento), pistola láser compacta (15m, T/—/—; 1d10+1 E; Car 15; Rec 1; Fiable).

Equipo: Comunicador personal, respirador, copia de los Dictados Imperiales, placa de datos (contiene notas personales, reconocimientos para los caídos, detalles de juicios sumarísimos e informes de bajas).

GUARDIAS IMPERIALES DE SANDER

Consulta la página 376 para el perfil de los guardias y sus oficiales. Los que están en Piroclasta-Gamma-9 deben ser considerados y presentados como particularmente agotados y desesperados. Muchos tienen pocas municiones y suministros, y están insensibilizados por los horrores presenciados. Están condenados y lo saben fuera de toda duda, pero una mezcla de dura disciplina, entrenamiento arraigado, fe, y en gran parte, la presencia y el liderazgo de Sander, les mantienen en marcha.

SERVIDOR INDUSTRIAL/MINERO

Hay una serie de pesados servidores industriales y mineros aún en funcionamiento en Piroclasta-Gamma-9. Son enormes bestias descomunales, con una forma vagamente simiesca, mucho más aumentados que la mayoría de los servidores, con exoesqueletos blindados hidráulicos fundidos en su carne antaño humana y un gran número de herramientas implantadas. La mayoría operan bajo órdenes de emergencia para defender sus puestos, pidiendo la señal de seguridad con una tensa voz gutural a cualquiera que se acerca y atacando sin piedad, si no se dice la contraseña antes de diez segundos, hasta que el intruso está muerto o expulsado. Aunque lentos y no diseñados para el combate, son implacables, muy fuertes y están bien protegidos, y capaces de machacar a un humano de un solo golpe.

Perfil Servidor industrial/minero

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	10	50	50	15	10	20	30	05

Movimiento: 1/2/3/6

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia +10, Tregar.

Talentos: Entrenamiento con arma arrojada (Primitiva), Melé (Primitiva), Sentidos desarrollados (Visión).

Rasgos: Arma natural mejorada (Herramientas implantadas), Fuerza antinatural (x2), Máquina (5), Placas de armadura, Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Estructura reforzada/placas de armadura (Todo 7).

Armas: Herramientas implantadas, es decir, sierras, taladros, amoladoras y servo-garras (1d10+12 A o I, Pen 4).

Equipo: Microcomunicador interno (sólo para transmitir datos y recibir instrucciones), respirador incorporado.

ALCAUDONES TIRÁNIDOS

Los alcaudones son una variación común de los guerreros tiránidos—depredadores alados que a menudo preceden a la fuerza principal de un enjambre tiránido, explorando focos de resistencia y las concentraciones de presas, atacando a las más débiles y expuestas, triturando y devorando, siempre inquietos, siempre hambrientos.

Los alcaudones utilizan el perfil de los guerreros tiránidos en la página 371, pero tienen además el rasgo Volador (10). Son algo torpes cuando se ven obligados a estar en el suelo, y su movimiento en tierra se reduce a la mitad.