

Pecios espaciales(space hulk)

Autor AGRAMAR

miércoles, 10 de octubre de 2007

Autor: Lord Darkmoon, basado en trasfondo de Games Workshop, adaptado por me
si os animais podeis hacer lo que han echo en esta pagina:

<http://www.spacemarinetournament.com/>

Sin los viajes espaciales la humanidad habría muerto hace milenios en las desolaciones envenenadas de los estériles desiertos de la tierra.

Hoy, las naves interestelares forman una frágil línea vital que permite a la humanidad sobrevivir entre las estrellas. La defensa del Imperio, comercio, comunicaciones y el transporte son dependientes del viaje interestelar y por tanto de las naves interestelares.

Para entender el viaje interestelar es necesario algún conocimiento sobre la disformidad. El universo material es solo un aspecto de la realidad. Coexiste con un universo separado e inmaterial. Éste es conocido comúnmente como la disformidad o el espacio disforme, también llamado el Caos, el otro mundo, el éter, el empíreo, el vacío y el Inmateriaum. El estudio y la explotación de la disformidad es la meta de

la tecnología disforme, cuyo descubrimiento más importante es el viaje a través de la disformidad.

El espacio disforme puede ser explicado como un espacio inacabable, un infinito y profundo océano de energía. El viaje se realiza mediante los motores disformes, bien mediante saltos calculados, bien mediante un Navegante, capaz de ver las rutas en la Disformidad y evitar las corrientes peligrosas. Si no fuera por el poderosísimo faro psíquico del Emperador, conocido como Astronomicón, el viaje Disforme sería imposible.

Pero aún con el Astronomicón, el viaje disforme no está exento de riesgos. La insidiosa maldad susurrante del Caos acecha en la disformidad. A menudo, cuando se viaja a través del espacio disforme, se pueden oír voces murmuradoras, garras que arañan el casco, golpes… Todas las naves están blindadas para evitar el Caos.

Pero algunas naves, no muchas, nunca regresan al espacio normal. ¿Quién puede decir qué les ha sucedido? Quizás el Navegante murió, o alguien se vio poseído por una criatura del Caos. Quizás los motores disformes no estaban convenientemente consagrados y fallaron, dejando a la nave a la deriva. Los tripulantes de una nave perdida en la disformidad pronto enloquecen y mutan, su mente y cuerpo incapaces de resistir tanto tiempo las energías disformes que les rodean. Es terrorífico el pensar que tripulantes, al despertar de su estado de animacin suspendida se encuentran con su nave perdida en el mismísimo infierno y sin posibilidad de huir....

A veces, estas naves perdidas regresan temporalmente al espacio normal. Durante milenios, se ven zarandeadas por las corrientes disformes, entrando y saliendo de la disformidad al espacio real. Durante ese tiempo, se encuentran con otras nave en su misma situación, o chocan con asteroides. A veces, los enloquecido tripulantes o sus mutantes descendientes atrapan a otras naves perdidas, en busca de alimentos y otras cosas. Lentamente, la nave perdida se une a más nave formando un conglomerado conocido como Pecio Espacial.

Explorando un pecio especial

Cuando un Pecio Espacial aparece en las cercanías de un sistema, es un acontecimiento de envergadura. A menudo, un pecio lleva centenares o miles de años vagando por el espacio disforme. Muchas veces, los Tiránidos conocidos como Genestealers utilizan estos pecios para desplazarse de un sistema a otro. Otras, los Orkos embarcan en gran número en estos pecios, y de forma misteriosa, consiguen enviarlos contra planetas habitados.

A menudo, fuerzas imperiales destruyen el pecio, sin ni siquiera hacer un esfuerzo por investigarlo. Pero a veces se reconoce a una de las naves que componen el pecio, y la posibilidad de recuperar algo de esa nave debe ser tenida en cuenta.

Los Capítulos de Marines Espaciales consideran un honor explorar esos pecios, aun conociendo el gran peligro que encierran.

Muchas veces, el beneficio parece que no compensa los riesgos, pero a veces, sólo a veces, en el interior de un pecio espacial se pueden encontrar reliquias olvidadas de la Era Oscura de la Tecnología, como fragmentos de Plantillas de Construcción Estándar(PCE) que compensa con creces los riesgos, no sólo de la exploración de ese pecio, sino la exploración de cientos de miles de pecios espaciales.

Para la exploración de un pecio espacial, se suelen utilizar pocos efectivos.

A menudo, la elite de las tropas. En el caso de los Marines Espaciales, a menudo son los veteranos de la Primera Compañía, armados con las bendecidas armaduras de Exterminador, los que se encargan de la exploración.

Muchas veces, los Exterminadores actúan en solitario, manteniéndose en contacto permanente con el resto de sus hermanos. Leyendo información de los Auspex en todo momento, se adentran en el pecio, siguiendo pasillos pobremente

iluminados, atentos a posibles evidencias de tecnología recuperable, arcanos artefactos, y, por supuesto, a posibles enemigos. Además, el precario estado en que se encuentran los pecios espaciales hace que todas las misiones tengan algo en contra: el tiempo. Nunca se sabe cuándo regresará un pecio espacial a la Disformidad, pero si es seguro que, tarde o temprano, los motores disformes volverán a empujar al pecio al Espacio Disforme.