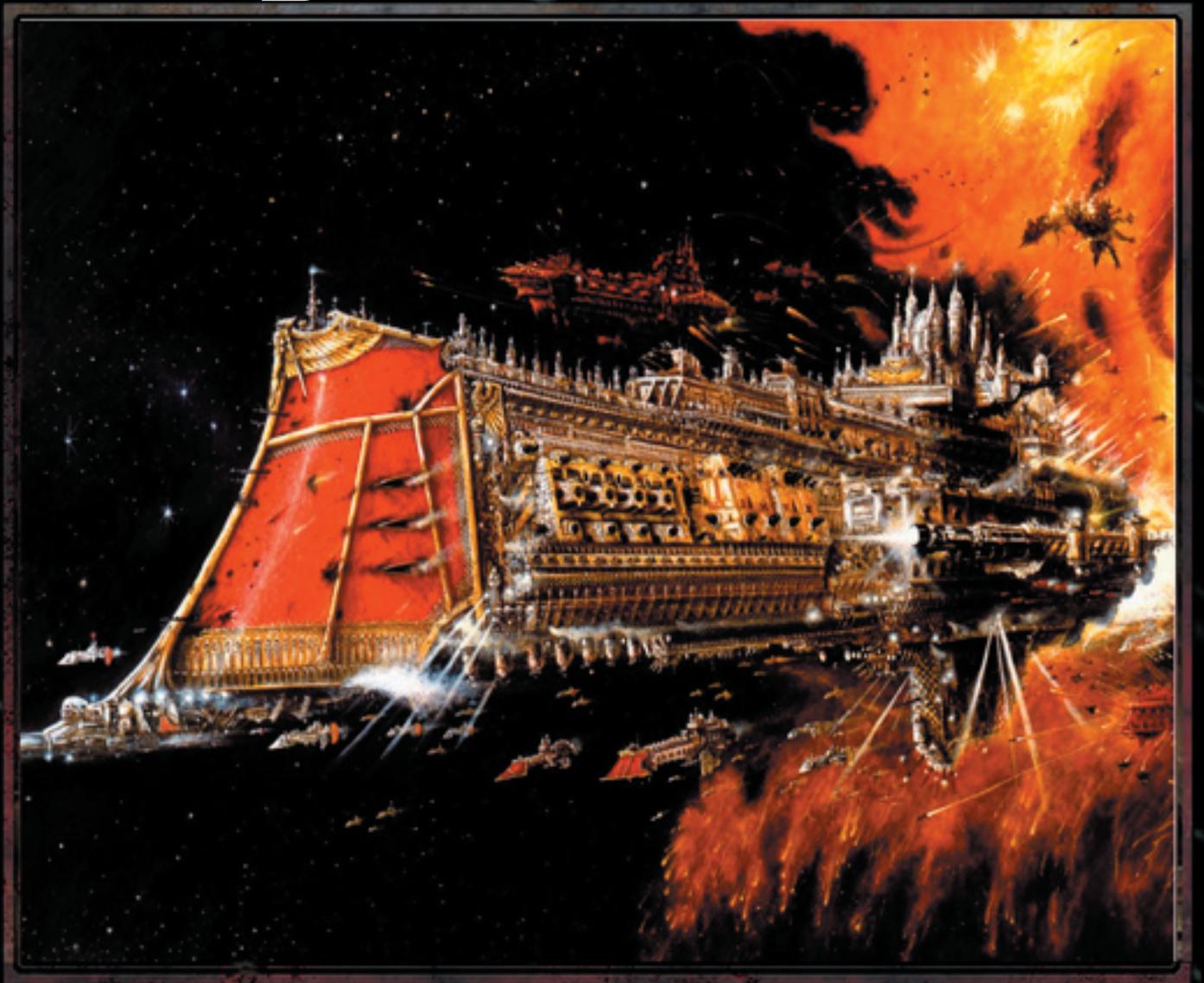


# DEATHWATCH



## EL ASEDIO DE CIDOE PRIMUS: CARELIUS PARTE 1 DE 3

Una aventura para Deathwatch, por El Contemplador

## De Master a Master:

La aventura que tienes en tus manos es la primera parte de una trilogía llamada “El asedio de Cidoe Primus”, y cuya intención es acercar este juego a aquellos que aun no le hayan dado una oportunidad, aunque también será interesante para los jugadores más avanzados.

Solo quiero hacer un par de aclaraciones en cuanto al diseño.

Por un lado, he incluido una serie de criaturas que no han sido abordadas aun por los creadores del juego pero que a buen seguro acabarán siendo tratados, por eso, si en algún momento se presentasen versiones oficiales de éstos, animo a que sean sustituidos. De igual modo, se pueden modificar los atributos o cambiar, añadir reglas sin que por ello cambie la experiencia de juego. De hecho, el enemigo final de la aventura puede ser modificado libremente para ajustarse a las características de juego del grupo (nivel, experiencia, etc)

Por otro lado, el manual básico propone como diseño de misión una serie de puntos como son los objetivos principales, secundario y demás aspectos. En éste sentido, he preferido que algunos objetivos secundarios se añadan a medida que se desarrolla la misión, y no entregar a los jugadores una hoja de Misión que quizás convertiría el juego en algo más descontextualizado. Aun así las misiones serían:

-Misión Principal: Inutilizar los sistemas de control de los cañones de Iones del sistema defensivo del planeta

-Misión Secundaria: Inutilizar el sistema de seguridad de la estación de control

Puntos de equipo:

35 Puntos (20 por la misión principal y 15 por la secundaria).

Espero que disfrutéis con la aventura. Un saludo.

El Dungeon Master



## La Bendición del Emperador:

La bendición del Emperador es la fragata de combate a la que la escuadra que conforman los jugadores a sido asignada. Cuando comience la aventura, estos se encontrarán en su interior, realizando diversas acciones rutinarias de mantenimiento.

El Master debe leer:

*“Mientras realizáis vuestras tareas diarias de mantenimiento del equipo recibís una transmisión desde el puente de mando que os ordena presentaros en la sala del estrategium en el menor tiempo posible.*

*Una vez llegáis a la solemne sala, podéis maravillaros de nuevo con la cámara en la que os encontráis. Decorada con los emblemas de todos los capítulos formantes de vuestra escuadra, e iluminada por docenas de velas situadas en una infinidad de altares diseminados por las paredes, la imagen descarga un simbolismo sobrecogedor en vuestros corazones.*

*Rápidamente esta sensación desaparece ante el gesto de preocupación que el hermano Sigius, capitán Astarte de los puños carmesí asignado a la nave como comandante de vuestra escuadra, muestra en su rostro.*

*-Hermanos, tomad asiento-Dice Sigius a la vez que activa un holo-proyector ante vosotros- Este es el sistema solar de Argis, lugar al que en este momento nos dirigimos.*

*La imagen de un sistema solar conformado por un sol gigante de un intenso color rojo y cinco planetas orbitando a su alrededor aparece ante vosotros. El capitán, toca la imagen que representa al cuarto planeta desde la estrella y esta se agranda hasta aparecer como una esfera de medio metro de diámetro ante vosotros.*

*-Este es Cidoe Primus, el único planeta del sistema que posee una ciudad colmena. El resto de planetas solo mantienen proyectos de minería. Como podéis ver a su alrededor orbitan dos pequeñas lunas de un décimo del tamaño del planeta.*



*Sigius toca de nuevo un par de puntos que orbitan en torno al planeta agrandándolos hasta alcanzar su tamaño relativo.*

*-Una de estas lunas, Croam, no es habitable. La otra luna, Merides Primus contiene un complejo destinado a la defensa del propio planeta madre. De esta forma incluye en su polo norte, un emplazamiento de detección que cubre el sistema solar entero.*

*En ese momento Sigius presiona un botón en el holo-proyector y la perspectiva del planeta cambia mostrando el conjunto del sistema solar.*

*-Hace una hora recibimos el siguiente comunicado por parte de la flota del Trigésimo Quinto destacamento destinado al borde exterior, al mando del Capitán de Fragata Tadeus Rasio.”*

El Master debe leer la transmisión siguiente:

## Conexión entrante:

Origen: Fragata Carelius del Trigésimo Quinto destacamento destinado al borde exterior, en el sector del Halo de estrellas.

Rango de prioridad: Alfa

Emisor: Capitán de Fragata Tadeus Rasio.

Canal: Astrópata Afia Adelais.

## Mensaje:

“Tras alcanzar la órbita de Cidoe Primus en el sistema solar de Árgis, nos dispusimos a tomar nuestras posiciones de refuerzo en el conflicto interno que en estos momentos asola el planeta. Los datos referentes a este suceso, señalaban que las hordas del caos habían corrompido a gran parte de la población produciendo un levantamiento entre la población que había desembocado en una guerra civil. Al parecer los leales al emperador habían conseguido tomar el control de las defensas del planeta, en espera de recibir refuerzos del exterior.

Los datos de la misión señalaban que nos reuniríamos en la órbita con un destacamento de la cuarta legión de los Astartes, Puños Imperiales. Pero al llegar a la zona de encuentro solo pudimos encontrar los restos destruidos de su nave. Tras un acercamiento cauteloso con el objetivo de hacer un reconocimiento de los restos de la nave, sufrimos el ataque de las defensas terrestres, lo que solo podía significar que los seguidores del Caos han tomado las posiciones defensivas del planeta.

Nuestra misión principal consistente en desembarcar el grueso de nuestras tropas en las inmediaciones del sector Camplang en el hemisferio norte, donde se sitúa la capital del Mundo Colmena, pero hasta que no seamos capaces de incapacitar su fuego defensivo no podremos suministrar la tan ansiada ayuda al planeta. Solicitamos la ayuda de los destacamentos Imperiales cercanos a nuestro cuadrante. Que el emperador nos proteja a todos y nos de fuerza.”

Fin de la Transmisión...

*-Como podéis ver la situación es crítica en el sistema. – Dice Sigius recuperando la imagen del planeta - No podemos permitir que los adoradores del Caos se hagan con el control de un mundo Imperial. Y mucho menos podemos dejar que un solo hombre leal al Emperador muera sin haber hecho algo por él. Esta es la situación.-Al tocar un punto determinado en la zona del hemisferio norte la imagen cambia ofreciendo un modelo en 3D de una ciudad imperial típica.- Este es el cuadrante Camplang, lugar donde el destacamento imperial tiene ordenes de desembarcar. Pero si os fijáis en estos tres puntos- Tres puntos en el mapa comienzan a parpadear – veréis las zonas de defensa planetaria que los herejes han tomado a la fuerza. Vuestra misión es sencilla, debéis inutilizar los sistemas de defensa planetarios para que las tropas de la Trigésimo Quinta puedan realizar su desembarco en las zonas más importantes del conflicto.*

*El centro de control se encuentra en el subsótano 2 de del sector C. Concretamente bajo el edificio del centro de defensa del sector. Tenemos a nuestro favor el hecho de que los ordenadores que regulan el sistema defensivo se encuentren en el centro neurálgico del planeta, lejos de los cañones de iones que disparan a las naves en órbita o no podríamos realizar un descenso rápido hasta la zona.-El holograma vuelve a cambiar para mostrar en esta ocasión una parte del núcleo urbano.*

*-Una thunderhawk os transportará hasta este punto- Sigius señala una gran plaza en el holograma- Desde donde podréis acceder hasta el alcantarillado que recorren el subsuelo de la ciudad. Por allí podréis recorrer los dos kilómetros que separan el punto de llegada hasta el centro de defensa, pudiendo acceder a él desde el mismo sistema de alcantarillado. Estad atentos a los sistemas de defensa automáticos que pueda haber.*

SIN FUEVO



# EL CONTEMPLADOR

Un pequeño esquema de un sector de alcantarillado que conecta con un edificio mastodóntico sustituye la imagen que estabais viendo.

-Una vez lleguéis al punto de acceso al complejo os introduciréis desde el centro del sector B, al cual accederéis usando estos explosivos -Uno de los jugadores recibe 2 cargas de explosivos-, pero vuestro objetivo se encuentra un piso por debajo. Allí debéis destruir la fuente de alimentación de los cañones de Iones. Debéis recordar que aunque será un descenso rápido, debemos asumir que las tropas del Caos estarán preparadas para vuestra llegada por lo que debéis estar atentos. Recordad que el tiempo juega en nuestra contra, pues la nave de la Trigésimo Quinta no podrá apoyar a las tropas terrestres hasta que desactivemos los cañones. Ahora id y preparaos. Llegaremos en tres horas. Que el Emperador nos proteja a todos.

## La ciudad caída:

“Transcurridas las tres horas del viaje hasta el planeta del conflicto, os reunís en el hangar de lanzamiento en torno a la Thunderhawk que se os ha asignado. El capitán Sigius realiza un último barrido de comprobación en la periferia a la nave mientras vosotros realizáis vuestros juramentos de combate.

-La Corelius nos informa de que intentaran atraer el fuego enemigo con algunos cazas mientras os llevamos hasta el punto indicado.-Grita el capitán Astartes para que le escuchéis por encima del ruido de los motores de la Thunderhawk.- Tened abierta la línea 22.34 para poder comunicaros con la fragata Imperial, quizás puedan ayudaros durante la misión. Id y que el Emperador nos guíe hoy.

El descenso es brutal y rápido. La nave se ve continuamente asediada por los cañones enemigos que no han caído en el señuelo creado por la fragata Imperial. Finalmente, no sin un aterrizaje movido conseguís llegar hasta la plaza.

-Recordad – Dice el piloto de la thunderhawk- Este es el punto de reunión. Que el Emperador os proteja. – Dice a la vez que cierra la compuerta de la nave y desaparece en el cielo rumbo a la “Bendición del Emperador”

## Zona 1: La plaza asediada:

“La plaza donde os encontráis es un claro ejemplo del estado de toda la ciudad. Varios vehículos civiles se encuentran amontonados en su extremo oeste formando una pequeña barricada donde algunos guardias imperiales mantienen su posición frente al ataque de un pequeño destacamento de las fuerzas herejes.

La plaza, forma una circunferencia de cerca de cien metros de diámetro, rodeado por edificios de un tamaño tal que cuesta ver el cielo sobre vuestras cabezas, lo que os hace entender el por qué del difícil aterrizaje de la nave.

Varios agujeros de tres metros de diámetro y medio metro de profundidad se encuentran esparcidos hacia el sureste de la plaza, como mudos testigos del fuego de artillería que asoló esta zona de la ciudad.

Un grupo de traidores armados con un bolter pesado cubre una de las entradas noreste de la plaza obligándoos a permanecer en cobertura tras una estatua derruida de unos siete metros de longitud y dos de altura. Por el contrario, la entrada al sistema de alcantarillado se encuentra a unos treinta metros en dirección sur de la trinchera imperial.”



SIN FIN



Renegade Militia Profile								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	35	35	35	30	20	30	35	20

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18

**HERIDAS:** 10

**HABILIDADES:** Awareness (Per), Escalar (S), Hablar leguas (Bajo Gothico, Lengua Impía) (Int), Nadar (S), Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Entrenamiento con armas básicas (Las, SP), Entrenamiento con armas de mele (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (SP).

**ARMADURA:** Armadura de Frag(All 4), Horda 4

**ARMAS:** Cuchillo de combate (1d5+6 R; Primitiva), 4 Rifle laser, (100m; S/3/—; 1d10+3 E; Pen 0; Clip 60; Reload Full; Reliable), 1 Bolter pesado (150m; -/-/10; 2d10+10X; Pen 6; Clip 60; Reload Full; Tearing)

**EQUIPO:** Respirador, 3 cargas para el rifle laser.

## El sistema de alcantarillado

### Zona 1: El tunel de acceso

Los jugadores comienzan la zona situados en cobertura tras la columna derruida. Pueden intentar correr hacia la entrada de la alcantarilla, pero en ese caso las fuerzas traidoras les atacarán.

Cuando los jugadores consigan descender por el sistema de alcantarillado, el último de los miembros del equipo que descienda llegará a ver como una horda de traidores comienza a llegar por el acceso noroeste. Los jugadores podrían decidir luchar contra esta o huir por el acceso:

Se considera una Horda de 32 heridas conformada por milicianos con el perfil anteriormente descrito

-Si los jugadores deciden luchar contra la Horda, desarrolla el combate de forma normal.

-Si huyen, cada vez que entren en una nueva zona de un mapa, tendrán un 45% de posibilidades de que un grupo de entre 3 y 5 Milicianos Renegados aparezcan en el mapa por la zona de entrada de éste, para representar a parte de la horda persiguiendo a los marines. Entraran hasta un máximo de 32 Milicianos, numero igual al de las criaturas que conforman la horda.

*“El sistema de alcantarillado por el que os adentráis presenta un tamaño suficiente para moveros libremente. El túnel, de unos cuatro metros de altura y otros seis de ancho permite que podáis avanzar por parejas. Lentamente avanzáis dirección sur atentos a cualquier peligro que podáis encontrar.”*

*La nula iluminación del lugar os obliga a usar vuestro sistema de visión nocturna tiñendo toda la superficie de un color verdoso que no ayuda a normalizar la escena. Vuestros escáner detectan movimiento tras un recodo que presenta el túnel hacia el este.”*

Tras el primer recodo del pasillo, un grupo de tres herejes del Caos se encuentran afanados en intentar abrir la puerta de metal que da acceso a la zona 2.



# EL CONTEMPLADOR

3 Herejes del Caos

Chaos Heretic Profile								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
28	25	30	30	30	20	30	40	20

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18

**HERIDAS:** 10

**HABILIDADES:** Awareness (Per), Escalar (S), Hablar leguas (Bajo Gothico, Lengua Impía) (Int), Nadar (S), Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (SP).

**RASGOS:** Resistencia (Miedo)

**ARMADURA:** Armadura de caparazón de bronce (Arms 5, Body 6, Legs 4).

**ARMAS:** 3 cuchillos monofilamento (1d10+3 R; Pen 2), 2 Pistolas automáticas (30m; S—/6; 1d10+2 I; Pen 0; Clip 18; Reload Full), 1 Lanzallamas (2d10+2 E; Pen 3; Clip 6, Reload 2 Full, Llamas)

**EQUIPO:** Respirador, 2 cargadores para la pistola automática. 1 carga para el lanzallamas.

*“Unos soldados armados se encuentran frente a una puerta situada en la pared norte del pasillo que discurre hacia el este. Sus ropas muestran el símbolo de Khorne, lo que les sitúa como seguidores de las fuerzas del caos.”*

*“Estos soldados parecen muy interesados en intentar abrir la puerta de metal, que a todas luces se resiste a su empeño.”*

Cuando los personajes continúen por el pasillo el Master debe leer lo siguiente:

*“el pasillo continua hasta un nuevo recodo que gira hacia el sur. Unos doce metros más adelante por este nuevo pasillo podéis ver como en la pared oeste se abre un boquete de unos seis metros de ancho que desemboca en una antigua sala destrizada cuyo techo da hacia el exterior.”*

*Frente a vosotros, por el pasillo, aparece un nuevo recodo que gira hacia el este.”*

## Zona 2: La sala de control.

La puerta de metal que los Herejes intentaban abrir contiene un mecanismo de defensa automático frente a cualquier persona que intente forzarla. Si un jugador intenta abrir la puerta sin poseer la tarjeta de acceso, una pequeña carga explosiva bajo los pies de este se activará.

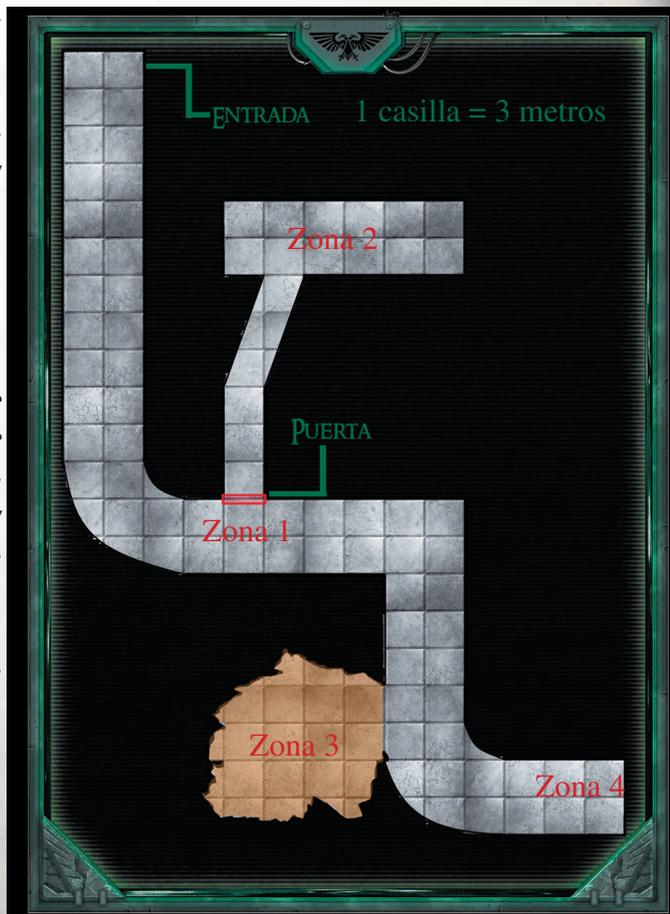
Carga explosiva: Daño: 2d10 +5 , que afectará a cualquier criatura en un radio de 7 metros. La puerta no se ve afectada. Un solo uso. Una vez explota la carga, la puerta podrá abrirse derribándola.

Si los jugadores consiguen entrar en la sala, el Master debe leer:

*“Un estrecho pasillo que solo permite que avancéis de uno en uno, os conduce hasta una sala repleta de ordenadores. La mayoría parecen apagados, pero la pantalla de uno de ellos aun se mantiene encendida. En esta podéis leer un mensaje:*

*-Abrir compuertas de subsector 6-G: Si / No”*

La activación o no de la apertura de esta puerta tendrá su efecto en “La batalla llega a las alcantarillas”, ver más adelante.



SIN FIN



Por lo demás, los jugadores solo encuentran un par de cargadores de rifle láser y un rifle láser.

### Zona 3: El túnel derrumbado:

“Algún tipo proyectil pesado ha abierto una brecha en el suelo de la calle de la ciudad, conectando ésta con el tramo de alcantarillas por el que estáis avanzando.

El ruido de la calle es ensordecedor, y os hace llegar con total claridad el sonido de una batalla brutal. De vez en cuando, una explosión cercana hace volar trozos de pavimento al interior del agujero.”

Si algún personaje decide intentar salir al exterior por cualquier razón, el Master debe leer lo siguiente:

“Ante ti, se extiende una avenida parcialmente sepultada por los derruidos edificios que otrora se irguiesen orgullosos a ambos lados de esta. Un pequeño destacamento de la guardia Imperial constituido por un total de siete soldados, resiste apostado tras un parapeto formado con escombros. Cien metros más allá, una densa marea de Herejes se resguarda tras algunos Quimeras destruidos. Uno de los Guardias Imperiales, armado con un bolter pesado parece estar conteniendo el avance del enemigo.”

Si algún jugador decide ir en su ayuda, el Master debe leer lo siguiente:

“Un ruido ensordecedor os hace dirigir vuestras miradas hacia el cielo cargado de humo. De entre las densas volutas de contaminación y polvo que cubren el horizonte una nave surge a toda velocidad. Se trata de un modelo Vulture, perteneciente en otro tiempo a las fuerzas de defensa de la ciudad. Ahora, sus alas, decoradas con obscenos símbolos, e iconos de los dioses oscuros os hacen comprender a quien pertenece la nave realmente.

Sin daros tiempo reaccionar, la profanada nave abre fuego contra el parapeto de los guardias imperiales, haciendo saltar roca y sangre por igual.”

Los jugadores que hayan subido por el agujero y por tanto estén viendo la escena, deberán superar una prueba de Resistencia, de lo contrario el Master deberá leer lo siguiente:

“El impacto os aturde brevemente, pero os deja con la suficiente consciencia como para ver como la Horda de herejes que antes estaban arrinconada tras los tanques destruidos avanza ahora hacia vosotros”

### Horda 35 Herejes del Caos:

Chaos Heretic Profile 								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
28	25	30	30	30	20	30	40	20

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18

**HERIDAS:** 10

**HABILIDADES:** Awareness (Per), Escalar (S), Hablar leguas (Bajo Gothico, Lengua Impía) (Int), Nadar (S), Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (SP).

**RASGOS:** Resistencia (Miedo)

**ARMADURA:** Armadura de caparazón de bronce (Arms 5, Body 6, Legs 4).

**ARMAS:** 3 cuchillos monofilamento (1d10+3 R; Pen 2), 2 Pistolas automáticas (30m; S—/6; 1d10+2 I; Pen 0; Clip 18; Reload Full), 1 Lanzallamas (2d10+2 E; Pen 3; Clip 6, Reload 2 Full, Llamas)

**EQUIPO:** Respirador, 2 cargadores para la pistola automática. 1 carga para el lanzallamas.

Si los jugadores superaron la prueba, el Master debe leer lo siguiente:

“Gracias a vuestra resistencia conseguís sobreponeros al impacto resguardándoos en el agujero, impidiendo así que las fuerzas enemigas os vean.”

### Zona 4: El acceso al nivel inferior de las alcantarillas:

“Un estrecho arco de hierro sirve como pórtico hacia un tramo inferior de las alcantarillas. Un profundo olor a detritus os llega desde esta zona, parece que os acercáis a la zona de canalización de los residuos fecales.”



## El túnel de desagüe:

### Zona 1: El desagüe

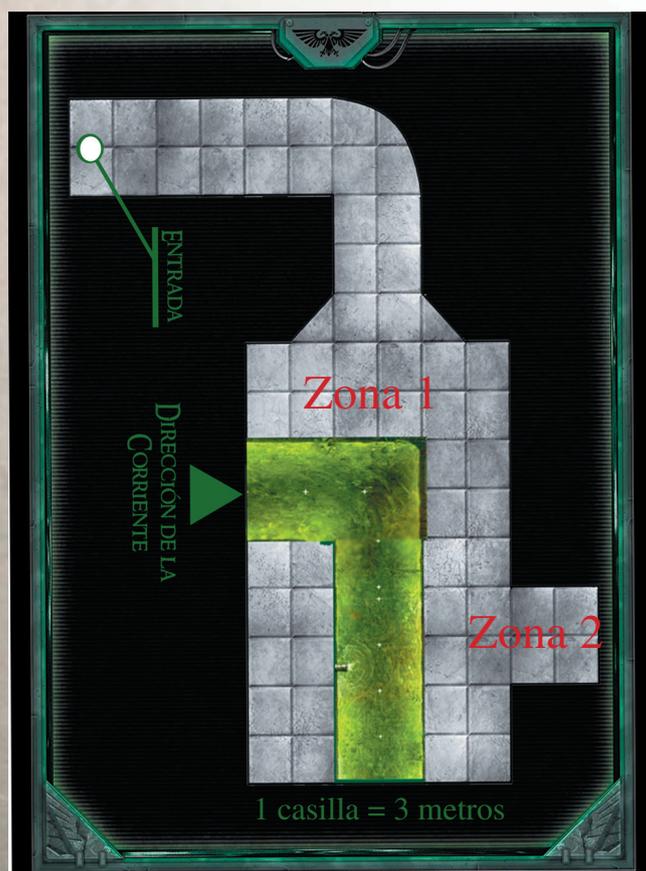
“Tras poco menos de veinte metros caminando en dirección este, el túnel gira hacia el sur abriéndose a una sala de techo alto por cuyo centro discurre una canalización del alcantarillado. Esta, proviene de una abertura en la pared oeste y gira hacia el sur para perderse por un nuevo acceso en la pared sur.

El túnel que se abre en la pared oeste y por él surge la corriente de aguas fecales, presenta un tamaño considerable. Así, su altura ronda los cinco metros, y posee una anchura cercana a los seis metros. Un ruido fuerte de chapoteo se oye en la lejanía del túnel, sin que podáis llegar a determinar su origen.

La propia corriente de aguas fecales, presenta un aspecto nauseabundo.”

Si un personaje se mete o intenta comprobar su profundidad, verá como solo alcanza 1,24 metros de altura.

“Otros veinte metros más allá del lugar por el que accedisteis a la sala, se abre unos corredores la pared este.”



Cuando los personajes hayan avanzado hasta más o menos la mitad de la zona, el master debe leer lo siguiente dirigiéndose al líder de escuadra:

“Tu comunicador produce un leve chasquido seguido de un ruido de interferencias, cuando tratas de ponerte en contacto con el capitán Sigius, solo recibes estática. Tras una nueva comprobación, intentas ponerte en contacto con el Capitán Tadeus Rasio, de la Fragata de la Trigésimo Quinta. Un débil mensaje envuelto en estática es el único que recibes. Dicho mensaje es el siguiente:

Conexión entrante:

Origen: Fragata Carelius del Trigésimo Quinto destacamento destinado al borde exterior, en el sector del Halo de estrellas.

Rango de prioridad: Gamma

Emisor: Capitán de Fragata Tadeus Rasio.

Canal: Astrópata Afia Adelais.

Mensaje:

No... Cruc... (estática)... Merides... Detectó algo en... Escuadra... Repito... (estática)... mandaron una...

Tras esto la comunicación termina de nuevo. Deberéis intentarlo en otro momento, pues debe haber algo que esté bloqueando las comunicaciones.”

A partir de este momento los jugadores solo conseguirán comunicarse cuando lleguen a la zona “El Caos de la Ciudad” (ver más adelante)

“De pronto el ruido de chapoteo es más fuerte que antes, y notáis que el sonido se acerca por el túnel”

Los jugadores pueden tomar posiciones de defensa si superan una prueba de iniciativa contra la de los Ogretes del Caos que vienen por el túnel.

El Master debe leer:

“Tres humanoides de un tamaño colosal surgen por el túnel al parecer sin importarles la sustancia que corre por sus pies. Sus cabezas cubiertas con harapos no os permiten verles los rostros, pero no os hace falta pues no es la primera vez que os topáis con Ogretes, solo que ésta es la primera vez que los veis bajo la bandera del Caos.

## 3 Ogretes del Caos

Ogrete del Caos								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
65	24	78	60	15	15	20	25	25

**MOVIMIENTO:** 2/4/6/12

**HERIDAS:** 32

**HABILIDADES:** Intimidar (S), Hablar leguas (Bajo Gothico, Lengua Impía) (Int), , Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas e Improvisadas), Imune a Miedo.

**RASGOS:** Resistencia (Miedo)

**ARMADURA:** Armadura Primitiva (brazos, piernas, rostro 2, Armadura de media (cuerpo 4).

**ARMAS:** 3 Hachas a dos manos ( 1d10 +1,I Primitiva).

**REGLAS ESPECIALES:** Cuando un ogrete impacte a un jugador, este deberá realizar una prueba de resistencia o será lanzado hasta 6 metros en dirección opuesta.

*“Tres humanoides de un tamaño colosal surgen por el túnel al parecer sin importarles la sustancia que corre por sus pies. Sus cabezas cubiertas con harapos no os permiten verles los rostros, pero no os hace falta pues no es la primera vez que os topáis con Ogretes, solo que ésta es la primera vez que los veis bajo la bandera del Caos.*”



*En sus manos portan algo que se asemeja levemente a un hacha tan grades como vosotros mismos. Enarbolándola, uno de ellos corre hacia vosotros mientras grita a sus compañeros:*

*- ¡Os dije que había oído algo! “*

### Zona 2: El túnel continua:

*“El túnel continua frente a vosotros, pero a medida que avanzáis el sonido de disparos os llega cada vez más claramente.*”

### El ataque de los Titanes:

#### Zona 1: La batalla llega a las alcantarillas:

*“Tras avanzar unos minutos por el corredor, llegáis hasta el escenario de una brutal batalla. El pasillo por el que os movéis es el escenario del enfrentamiento entre un grupo de desesperados guardias imperiales y un pequeño grupo de marines del caos. La pared norte del túnel prácticamente ha desaparecido por algún tipo de explosión de un poder descomunal, y haciendo que la alcantarilla se abra a la pesadilla que se desarrolla en las calles de Cídoe Primus. De esta forma, a unos cuatro metros de altura respecto al suelo del túnel. Los Marines Traidores están situados en plena calle apostados tras un Rhino del Caos semi destruido, y disparan a los soldados leales una andanada tras otra manteniéndoles a cubierto sin poder escapar.”*

El grupo de Marines del Caos, está formado por cinco marines de los cuales uno de ellos está armado con un rifle de plasma, y el resto con bolters.

A partir del momento en que los jugadores lleguen a esta zona, el Master debe apuntar en una hoja el número de turnos que llevan en la zona. Cuando lleguen al tercer turno, el Master debe leer:

*“De pronto, una explosión de una magnitud descomunal se produce a una distancia lo suficientemente cercana como para que el suelo bajo vuestros pies tiemble.”*

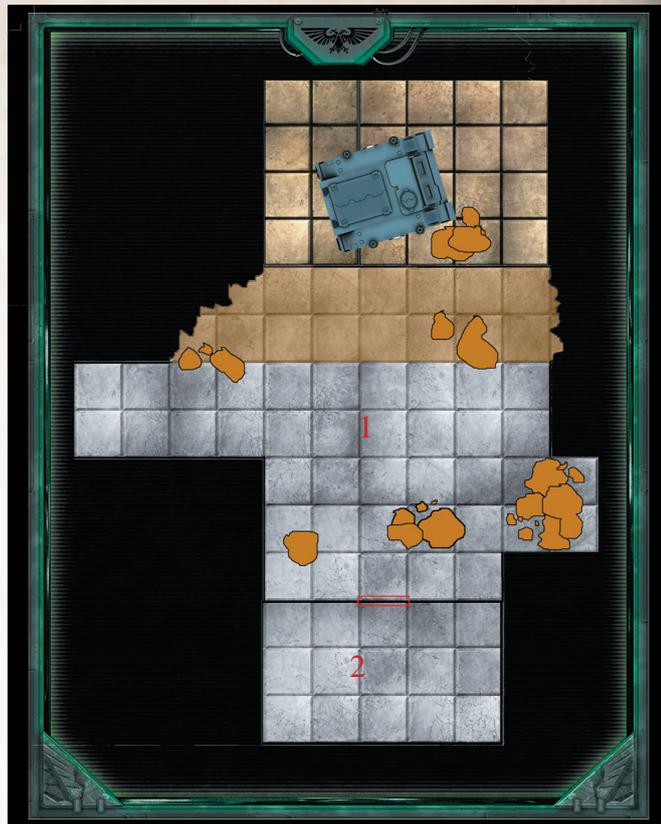


# EL CONTEMPLADOR

En el quinto turno, el Master debe leer lo siguiente dirigiéndose al líder de escuadra:

*“De pronto tu comunicador crepita unos segundos, tras los cuales la voz del capitán Sigius irrumpe en el sistema de comunicación:*

*-Loado sea el Emperador, pensaba que no podríamos contactar con vosotros. Me alegro ver que me equivocaba. (Sonido de interferencias) Creo que no podremos mantener la comunicación mucho tiempo, esos malditos bastados han tomado el control del sistema de detección que se encuentra en la luna Merides Primus. Pero ese no es vuestro problema ahora. Las fuerzas del Caos se han hecho con el control de un par de Titanes y están dirigiendo su fuego hacia vuestra posición, vamos a intentar neutralizarlos con las fuerzas que aun tenemos en tierra, pero nos llevará algún tiempo, debéis poneros a cubierto. Contactaré con vosotros en cuanto hayamos destruido a esos malditos herejes. Que el Emperador os proteja.”*



Si algún jugador intenta huir por el camino que vinieron, el Master debe leer:

*“Una fuerte explosión sobre las calles que hay por encima de vosotros hace temblar de forma terrible el suelo, derrumbando el techo del túnel. Éste queda impracticable.”*

El túnel este está de igual manera sellado por un derrumbe previo.

## Zona 2: El Sub Sector G-6, la sala de seguridad.

La puerta que da acceso a la habitación sur estará cerrada a menos que los jugadores abrieran la puerta del sub sector G-6 en la sala de la zona 2 de “El subnivel bajo la ciudad” (ver atrás). Si no abrieron esta puerta, solo cederá tras infligirle un total de 50 puntos de daño, y en este caso, si se protegiesen en su interior de los disparos de los Titanes, sufrirían 1d10+1d4 puntos de daño.

Cualquier jugador que decida continuar por la siguiente zona para escapar del ataque deberá ser advertido de que el ataque también llegará a esas zonas.

Tras llegar al décimo turno, los Titanes comenzarán a descargar su letal ataque sobre la zona. En este caso, durante cinco turnos, toda criatura que se encuentre en la zona 1 sufrirá un impacto automático que causará 10d10+20 de daño. Una vez concluidos estos turnos, el Master deberá leer lo siguiente:

*“El comunicador vuelve a crepitar dando paso a la familiar voz del Capitán Sigius:*

*-Bien hecho hermanos, sabía que no fallaríais. Hemos conseguido detener a los Titanes al menos durante un tiempo, es hora de que avancéis. Nuestros sensores nos indican que el túnel de alcantarillado esta cegado, por lo que deberéis avanzar parte del recorrido por la superficie hasta llegar al siguiente acceso. (ruido de estática e interferencias)*

*Vamos a enviar una segunda escuadra a Merides Primus, no podemos dejar en este estado las comunicaciones, además nos encontramos ciegos ante lo que ocurre en el sistema solar. Yo mismo encabezaré el asalto así que en próximas comunicaciones deberéis hablar con el Capitán de la Carelius, Tadeus Rasio. Fuerza hermanos, hoy el Emperador nos observa.”*

SIN TÍTULO

DEATH

## El asalto de los Rapaxes

### Zona 1: La gran avenida:

“Ante vosotros se abre una gran avenida asolada por los ataques de los poderosos Titanes. Decenas de cuerpos sanguinolentos casi irreconocibles se pueden encontrar entre los restos de hormigón y hierro que inunda todo.

Tras más de doscientos metros avanzando por la avenida, esta comienza a estar más despejada de escombros, permitiéndoos continuar vuestro camino de forma más sencilla. Algunos vehículos y restos de edificios aun permanecen en la carretera central proporcionándoos una pequeña cobertura.

De pronto, un agudo chillido sobre vuestras cabezas os hace elevar la vista hasta lo alto de uno de los pocos edificios que quedan en pie. Sobre este, un grupo de Rapaxes del Caos os observan fijamente. El rostro de uno de ellos, presumiblemente el capitán, se muestra a vosotros con una mueca entre la locura y la sonrisa. Con un rápido gesto, uno a uno encienden sus antiquísimos retroreactores mientras se lanzan hacia vosotros haciendo rugir sus pistolas bolters.”

El grupo de Rapaxes está formado por un total de 8 miembros, los cuales están equipados con pistolas bolter y espadas sierra, excepto el capitán, quien posee un puño de combate y una pistola de plasma.

Rapaxes								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
50	50	(14) 65	(8) 45	40	35	40	43	17

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18 - +6 usando retroreactores

**HERIDAS:** 30

**HABILIDADES:** Hablar leguas (Bajo Gothico, Lengua Impía) (Int), Nadar (S), Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (SP).

**HABILIDAD ESPECIAL:** Asalto en picado: UNA vez por turno, un Rapax es capaz de realizar un ataque desde el aire llevando a cabo un ataque en picado con la intención de empalar a su víctima con su espada sierra. Si realizan este ataque, suman +15 a su fuerza ese turno, pero a su vez reciben un penalizador de -10 a su Agilidad. Ésta habilidad

requiere del uso del turno completo.

**RASGOS:** Resistencia (Miedo)

**ARMADURA:** Servoarmadura de Marine del Caos (Arms 8, Body 10, Legs 8, Heat 8).

**ARMAS:** Pistola Bolter (30m; S/3/—; 2d10+5 X; Pen 5; Clip 12; Rld Full, Tearing), Espada Sierra (1d10+14 R; Pen 4; Balanced, Tearing). Pistola de Plasma (Pistol 30m; S/2/—; 1d10+8 E, Pen 8; Clip 12; Reload 3 Full; Volatile),

**EQUIPO:** 3 cargadores de pistola bolter, cuchillo de combate, grandas de fragmentación.

### Zona 2: el acceso al sistema de alcantarillado:

“Un nuevo acceso al sistema de alcantarillas. Parece que este es el punto por donde el Capitán Sigius os dijo que continuaseis vuestro avance”

### El camino hacia el objetivo:

“El camino por este tramo de alcantarillas parece más despejado que el anterior. Tras recorrer un kilómetro más por estos conductos llegáis al punto de entrada al sector B del complejo. Según los datos que os proporcionó el capitán Sigius, un muro de medio metro de grosor os separa del acceso al complejo.”

Para destruir el muro los jugadores deben usar los explosivos que les dio el capitán Sigius para destruir el muro, realizando una prueba de demolición con un bonificador de -10 al resultado de los dados.

Antes de que destruyan el muro, el Master debe leer lo siguiente dirigiéndose al líder de equipo:

“El comunicador vuelve a sonar esta vez haciéndoos llegar la voz del Capitán de la Corelius:

*-Saludos Astartes, es un honor poder dirigirme a vosotros. Por vuestra señal hemos detectado que os encontráis a junto al complejo del sector B. Debéis tener cuidado con los sistemas de seguridad más adelante, por lo que deberéis extremar las precauciones al manejar cualquier terminal o aparato eléctrico. Es importante por tanto que neutralicéis el sistema de seguridad del complejo. No debería ser muy difícil pues se encuentra en una sala de ese mismo nivel. Espero que el Emperador os sea favorable hoy guerreros.*



## El Sector B

### Zona 1: el acceso al sector B:

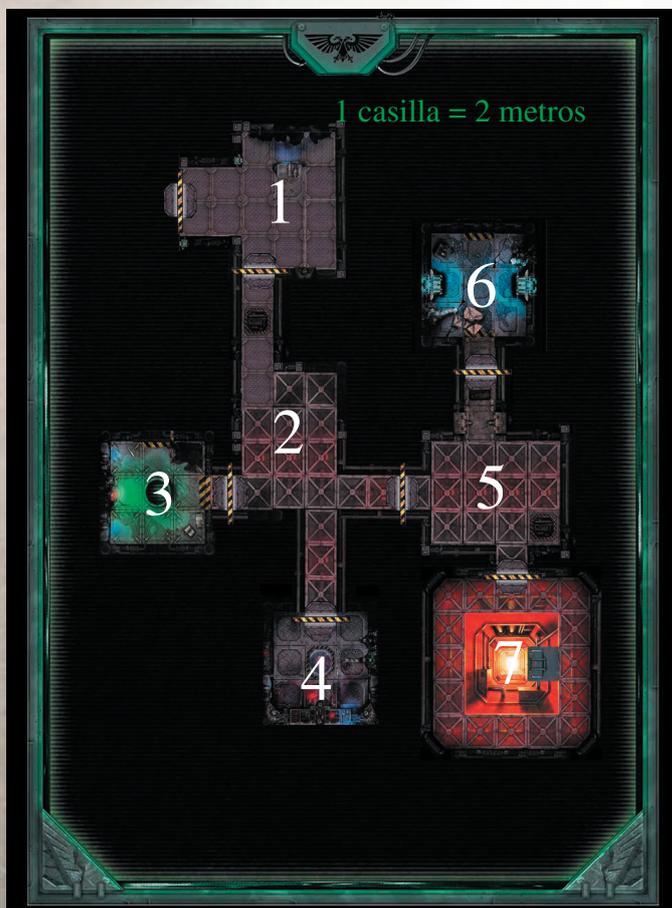
*“Tras la explosión del muro podéis acceder al sector B. Una sala de seis por ocho metros se abre ante vosotros hacia el sur. En la zona oeste de la sala una gran puerta de acero se yergue ante vosotros con un letrero que indica que es el acceso al sector A. El ruido de la batalla os llega a través de la gruesa puerta.*

*Una puerta de menor tamaño se encuentre en la pared sur de la sala.*

*Un par de terminales electrónicos se encuentran situados junto a cada puerta, como único método de apertura de estas.”*

Cada terminal permite abrir o cerrar la puerta a la que está asociada. Para usar cada terminal se necesita superar una prueba de Seguridad. Si se fallase ésta, el Master debe leer lo siguiente:

*“Una fuerte sirena comienza a sonar en el recinto como consecuencia de vuestro fracaso al usar la terminal. Es más que probable que cualquier enemigo en la zona sepa de vuestra existencia.”*



A partir de éste momento, a menos que cierren la puerta de acceso al sector A, a partir del tercer turno desde este momento, aparecerá por este acceso una Horda de 33 Herejes del Caos.

### Zona 2:

*“Un estrecho pasillo de no más de dos metros de ancho os permite continuar el acceso por el nivel. Este continua hasta un distribuidor que presenta tres puertas situadas una en la pared sur, otra en la pared este y otra en la pared oeste.”*

### Zona 3: La sala de Vigilancia:

*“Un letrero forjado en hierro sitúa a esta sala como la zona de Vigilancia. UN letrero más pequeño reza: solo disponible para personal autorizado.”*

La puerta de acceso a esta sala esta protegida por una tarjeta de acceso. Solo podrá abrirse usando ésta. Si un personaje intenta destruir la puerta para poder acceder, necesitara infligir un mínimo de cien puntos de daño, y en el caso de que usasen la fuerza, darían la alarma si no la han dado ya.

Si consiguen entrar el Master debe leer:

*“Una pequeña sala de seis por seis metros repleta de pantallas de vigilancia se abre ante vosotros. Sentado en una silla frente a los monitores, un hombre cuyo aspecto recuerda más al de una máquina que al de un hombre, analiza constantemente los datos que los ordenadores le ofrecen. Tras una mirada despectiva dirigida a vosotros, dice entre dientes:*

*-Al fin llegan los esclavos del Emperador.”*

La criatura no está armada, y perecerá ante un ataque exitoso contra él. No se trataba más que de un servidor mecánico a las ordenes de las fuerzas del Caos.

Si los jugadores no han abierto para entonces la puerta de la zona 6, el Master debe leer lo siguiente:



# EL CONTEMPLADOR

*“El hombre frente a los monitores presiona un botón mientras dice:*

*-Espero que no os importe que invite a unos amigos.*

*De pronto oís como a vuestras espaldas la puerta de la sala de archivos se abre y un coro de gritos guturales llena todo el sector.”*

A partir de entonces las criaturas de la sala estarán libres.

## Zona 4: El último superviviente:

*“Un tembloroso hombre de aspecto frágil y asustado se protege tras un mueble al fondo de la estancia. Al reconocer vuestras insignias, asoma la cabeza y os habla:*

*-Por el Emperador... Sois Astartes. ¿Por fin a llegado la ayuda?*

*El hombre parece extremadamente alterado y muestra algunas heridas en el brazo izquierdo como si una bestia de gran tamaño le hubiese lacerado éste.*

*-¿Estáis mirando mi brazo? Fueron esos monstruos. Conseguí apresarlos en la sala de archivos. Ellos entraron para acabar con el supervisor Aurigen, así que cuando estaban dentro sellé la puerta todo lo rápido que pude. Aun así, una de esas bestias consiguió herirme.”*

Si los personajes le preguntan por la tarjeta de acceso de la sala de vigilancia, este les dirá que la tarjeta de acceso la tenía el Técnico Efrides, el cual se encargaba de controlar los niveles de energía de los cañones Iónicos, en el sector C.

Si los personajes le dicen que vaya con ellos, este accederá. Se presentará ante ellos como el Técnico en el Control de escudos de plasma Cargos Agures. El problema con este personaje, a parte de su total incapacidad para el combate, es que es una presa fácil para los poderes de la disformidad. Para representar esto, cada vez que los jugadores entren en una zona nueva, lanza 1d100, con un resultado mayor de 45, el personaje se ve poseído por un demonio de la disformidad, a partir de entonces será una criatura hostil que atacará a los personajes con el siguiente perfil:

## Zona 5:

*“Una sala de seis por ocho metros de tamaño se abre ante vosotros. Un par de puertas de metal se encuentran situadas de forma enfrentada una en la pared norte y otra en la pared sur de la estancia.*

*El suelo de esta sala esta cubierto de sangre, y los restos de una criatura horrenda se encuentran esparcidos por el suelo. La forma humanoide que contempláis os recuerda vagamente a un ser humano.”*

Si los jugadores están acompañados por Cargos Agures, éste les dirá:

*“Esa fue la bestia que me ataco. Al menos conseguí matarla- Dice Cargos Agures mientras escupe sobre el cadáver.”*

## Zona 6: La sala de Archivos:

*“Un letrero forjado en hierro identifica la habitación tras la puerta como la sala de archivos”*

Si los jugadores están acompañados por Cargos Agures, éste les dirá:

*“-Aquí es dónde están apresadas esas bestias. Inutilice desde fuera el acceso, pero se puede reparar fácilmente. Aun así, no os recomiendo abrí la puerta, creo que llegaron a entrar más de una docena de esos seres.”*

Si los jugadores se acercan a la puerta comenzarán a oír fuertes golpes en ésta provenientes del otro lado. Si abriesen la puerta, una Horda de dieciséis mutantes del tipo Hullghast.

Dentro de la sala la descripción es la siguiente:

*“La habitación apesta a las bestias que se encontraban en ella. Un cuerpo prácticamente devorado en su totalidad yace en el fondo de la habitación.”*

En esta habitación los jugadores encontrarán: un rifle láser, con 4 cargadores.

SIN TÍTULO



# EL CONTEMPLADOR



## Hullghast Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
44	10	37	40	38	16	39	34	04

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18

**HERIDAS:** 18

**HABILIDADES** Escuchar (Per) +10, escalar (S) +20, Ocultación (Ag) +20, Moverse en silencio (Ag) +10, Hblar lenguas (Ship Cant).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Hardy, Odio (Humanos), Entrenamiento con armas de Mele ((Primitivas), Resistencia (Frío).

**RASGOS:** Bestial, Carga Brutal, Visión en la Oscuridad, Miedo 1 (Inquietante), Mejora de armas naturales (Garras y Colmillos), Tóxico, Supervivencia del más fuerte: los Hullghast son inmunes a cualquier tipo de toxina, superando cualquier prueba de toxina que deban realizar.

Armadura: Ninguna

Armas: Garras (1d5+3† R; Primitiva), mordisco (1d10+4† R).

†Incluye el bono de resistencia.

## Zona 7: El Elevador:

*“Un elevador de seis por seis metros se encuentra en esta habitación. Un simple control de subida y bajada os permite acceder hasta la zona inferior, llegando al sub sector C.”*

## El Sub Sector C:

### Zona 1: La defensa del Ascensor:

*“Tras unos minutos de descenso, llegáis por fin al sub sector C. Una sala similar a la que se encontraba en el piso superior os recibe. Un pasillo se abre en dirección este, mientras una puerta se sitúa frente a este en la pared oeste de la habitación.”*

El Master deberá realizar una tirada de percepción por cada jugador en secreto, para ver si detectan la presencia de los enemigos situados al fondo del pasillo. Si algún jugador logra detectar a éstos, podrá realizar una tirada de agilidad contra los disparos enemigos.



SIN TREVES



# EL CONTEMPLADOR

“Tras pararse el ascensor, una rápida andanada de proyectiles de Bolter os llega desde el pasillo, lo que os obliga a refugiarnos tras la estrecha pared de la zona este.”

El grupo enemigo está formado por un conjunto de 5 marines del caos, armados con bolters, uno de ellos con un rifle de plasma, y otro con un bolter pesado.

Cuando los jugadores acaben con el grupo de marines del caos podrán investigar en la habitación, así, el Master deberá leer lo siguiente:

“Esta sala no presenta nada que llame vuestra atención excepto dos grandes entradas al conducto de ventilación, situadas una en la pared norte de la sala, y otra en la pared sur de esta.”

Estos conductos de ventilación son la única posibilidad de avance, ya que la puerta de acceso a la Zona 2 no podrá abrirse tal y como se señala a continuación.

## Zona 2: El incendio

Si los jugadores intentan abrir la puerta que da acceso a esta zona el Master debe leer:

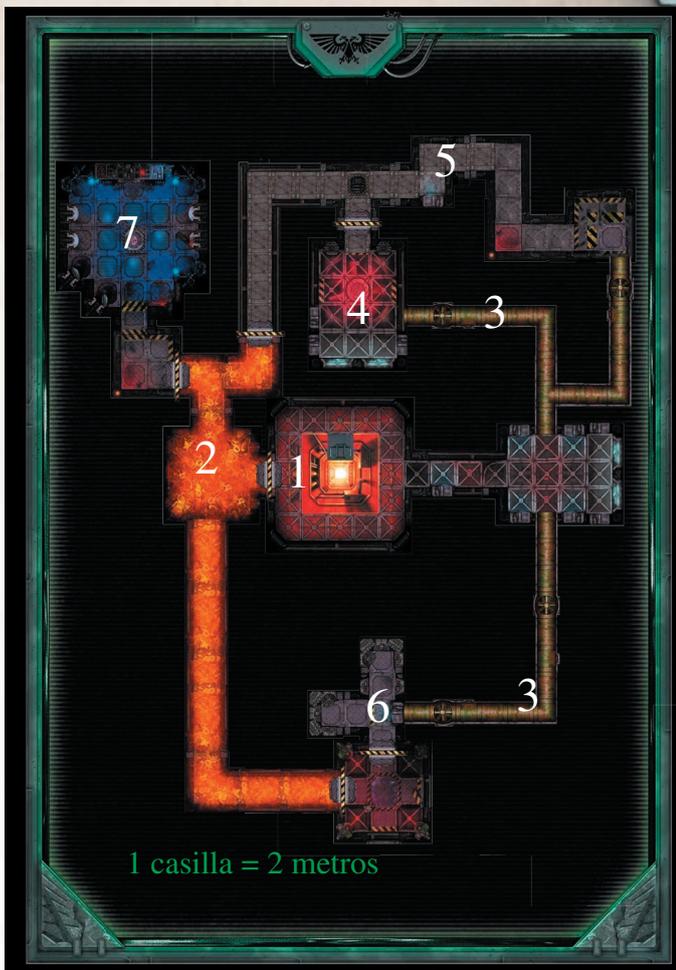
“Al intentar abrir la puerta una voz electrónica suena por los altavoces del complejo diciendo:

*-Atención, la cámara contigua ha sido sellada, para preservar las instalaciones ante el riesgo de incendio. Es necesario activar el protocolo anti incendios para abrir ésta cámara.”*

Para poder activar el protocolo anti-incendios, deberán llegar hasta la Zona 6 e introducir los códigos necesarios para poner en marcha el sistema.

## Zona 3: Los conductos de Ventilación:

“Tras arrancar fácilmente la tapa que da acceso a estos túneles, os adentráis por un conducto tan estrecho que os obliga a caminar en hilera, no sin un gran esfuerzo por vuestra parte, ya que vuestras abultadas armaduras no os permiten moveros con comodidad”



Los jugadores tienen un 35% de posibilidades de encontrarse en los túneles con hasta 1 a 3 Hullgasth. El combate en esta situación hará que solo pueda combatir el personaje que vaya al frente del grupo, y con un -5 a todas las acciones.

Si los jugadores avanzan por el conducto norte, añade lo siguiente;

“A los pocos metros el conducto se bifurca en dos, uno sigue en dirección norte y el otro gira al este, para pocos metros después volver a girar en dirección norte”

## Zona 4: El bastión en la locura:

“Una pequeña sala os recibe, atestada de pantallas de ordenador y maquinaria apiladas para conformar un muro de contención en la puerta situada en su pared norte.

Un par de técnicos del complejo os contemplan aterrorizados al confundiros con seguidores de las fuerzas del Caos. Tras comprobar que pertenecéis a las fuerzas leales al Emperador os dicen:

CAOS

DEATH

DEATH

# EL CONTEMPLADOR

*-Loado sea el Emperador, pensábamos que ya no había esperanza.*

Estos personajes se presentan como Técnico de mantenimiento Caredo Laerges y Técnico Marsen. Si los jugadores le preguntan por la tarjeta de acceso a la sala de vigilancia o por el Técnico Efrides, éstos les dirán:

*-¿Necesitáis la tarjeta?- Dice Efrides- Me temo que no será fácil, el técnico Efrides no tenía nuestra fe en el Emperador y cayó pronto presa de las sucias mentiras del Caos. No sabemos exactamente que le ocurrió, pero ya no se le podría llamar humano... Nosotros... Bueno, nos protegemos de él en ésta sala, pues su cuerpo ha cambiado hasta convertirse en un monstruo horrible. Se encuentra tras ésta puerta, y espero que allí siga.*

Si los personajes le preguntan por el incendio de la Zona 2, éste les dirá:

*“-Nosotros tuvimos que hacerlo. Esas bestias habían llegado a la zona de control de los sistemas de seguridad planetario, y pensamos que comenzar un incendio químico en esa zona acabaría con esos indeseables. Sellamos las compuertas, pero es posible que consiguieran cerrar la puerta de la sala de control y hayan tomado el control. Sentimos si os hemos ocasionado algún problema. Pero si queréis los códigos para apagar el sistema, estos son: tres, nueve, beta, delta. Id a la zona de control del sistema del Sub Sector C, al sur de este nivel y podréis encontrarlos.”*

Cuando los jugadores vayan a irse, la puerta de la sala comenzará a sufrir fuertes golpes, con un resultado de más de 79 en 1d100 la puerta se vendrá abajo dejando entrar a la criatura de la Zona 5. Repite ésta tirada por cada turno que los jugadores permanezcan en ésta zona.

## Zona 5: La bestia encerrada:

*“Un largo y estrecho pasillo aparecen ante vosotros. Las luces de ésta parte de las instalaciones parecen no funcionar tiñendo la escena de un aspecto fantasmagórico. Un fuerte olor a podrido inunda toda la estancia.”*

Si los jugadores aun no han tenido contacto con la bestia de ésta sala, el Master debe leer lo siguiente:

*“Unas fuertes pisadas resuenan por todo el lugar. De pronto un alarido gutural y tan potente como el motor de un Rhino, resuena por todo el pasillo.”*

Cuando los jugadores se encuentren por primera vez con esta bestia, el Master debe leer lo siguiente:

*“Una criatura de casi cuatro metros de altura surge ante vosotros. Su cuerpo parece una amalgama de carne y huesos, del que surgen varias garras tan afiladas como cuchillos. De lo que antes era su cabeza, surgen más de una docena de ojos que observan furibundos todo lo que le rodea.”*

La criatura es un engendro demoníaco con el siguiente perfil:

Engendro del Caos 								
WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
45	0	66	70	12	10	15	20	15

**MOVIMIENTO:** 3/6/9/18

**HERIDAS:** 40

**HABILIDADES:** Escalar (S), Supervivencia (Int).

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas).

**HABILIDADES ESPECIALES:**

-Inmune al dolor: el engendro del Caos es inmune a cualquier efecto de aturdimiento, sueño, paralización o envenenamiento.

-Asalto imparable: En cada turno puede realizar hasta cuatro ataques a un mismo objetivo, o a hasta 4 objetivos diferentes.

**RASGOS:** Inmunidad (Miedo), visión en la oscuridad, Múltiples ataques (4 por asalto), causa miedo.

**ARMADURA:** Piel dura (todas 2)

**ARMAS:** 4 garras extremadamente afiladas (1d10+3 R; Pen 2)

**EQUIPO:** ninguno

Cuando los personajes acaben con la criatura, obtendrán entre los restos de ésta la tarjeta de acceso a la sala de Vigilancia.

CAOS



# EL CONTEMPLADOR

## Zona 6: La sala de control del Sistema:

*“Una pequeña sala repleta de pantallas y terminales os recibe. Una puerta situada en la pared sur de la estancia da acceso a otra sala contigua. Ésta no se encuentra cerrada, y os permite ver una habitación cuadrada que parece ser el mudo testigo de una matanza brutal.”*

En esta habitación, los jugadores encontrarán un lanzallamas con tres cargas.

*“Una de las pantallas se mantiene aun encendida mientras muestra un mensaje parpadeante:*

*-Sistema de sellado activado ¿Iniciar protocolo de seguridad?”*

Si los jugadores intentan cualquier acción en la terminal aparecerá el siguiente mensaje:

*“Introduzca código de acceso.”*

Si los jugadores introducen el código correcto podrán acceder al terminal, en este caso, el Master debe leer lo siguiente:

*“La pantalla parpadea y cambia para mostrar un cuadro de acceso al protocolo de seguridad. Un pequeño mapa de éste piso del complejo aparece ante vosotros, indicándoos las habitaciones que se encuentran incendiadas. Tras esto, aparece un nuevo mensaje:*

*-¿Proceder a extinción de fuego químico?”*

Si los jugadores inician la extinción del fuego, el Master debe leer lo siguiente:

*“La pantalla os señala un tiempo estimado de 15 minutos para la extinción del fuego.”*

Tras esto, los jugadores ya podrán acceder a la zona 2. Una vez extinguido el fuego, el Master debe leer lo siguiente:

*“De pronto, la pantalla cambia para mostrar un esquema de la sección del complejo donde se encontraba el ascensor por el que bajasteis. Un mensaje surge sobre dicho esquema:*

*-Ascensor activado, personal desconocido utilizando las estructuras del complejo, se localiza una fuerte presencia de energía plasmática.”*

Desde éste momento aparecerán un total de seis marines espaciales del Caos en la zona del ascensor, que podrán moverse por la localización a discreción del Master. Estos van armados con Bolters y dos de ellos con rifles de plasma.

## Zona 7: El centro de Control:

*“La sala, equipada con grandes pantallas de ocho metros de largo y tres de alto, se encuentra en la total oscuridad a excepción de la luz que emiten éstas pantallas. Dos figuras se que hasta hace unos segundos se encontraban manejando los instrumentos que controlan los cañones de Iones os observan ahora con una expresión entre el miedo y el alivio. Una de ellas se adelanta y os dice:*

*-¿Habéis venido a rescatarnos?”*

Si los jugadores preguntan al sujeto que a que se refiere, éste les dirá:

*“-Bueno... Nosotros... Hemos mantenido activos los cañones... Intentamos acabar con esa Fragata, pero los cañones sólo impiden que se acerque. Vosotros pertenecéis a los Astartes ¿Acaso no queréis acabar con las fuerzas del Caos?”*

*El ser se retira el casco para ofrecer la visión de un rostro humano cubierto por la suciedad y afectado por el hambre. Una herida mal curada recorre le recorre la frente.*



SIN TÍTULO

DEATH

DEATH

# EL CONTEMPLADOR

*-Esos seres demoníacos consiguieron acceder hasta aquí- Continua diciendo el hombre- Conseguimos hacer que los Técnicos huyesen y les dimos ordenes de provocar un incendio que impidiese escapar a los demonios si fracasábamos. Por suerte el Emperador estaba de nuestro lado en esa batalla y acabamos con ellos. -El hombre señala una zona en la esquina sureste de la sala donde el suelo parece cubierto por una sustancia fangosa de color rojizo.- Eso es lo único que queda del ser que matamos.”*

Si los jugadores les preguntan por qué han estado disparando a la fragata de la Trigésimo Quinta, estos les dirán:

*“-¿Cómo decís? ¿Acaso pensáis que esos traidores son leales al Emperador? Ellos fueron quienes acabaron con la nave de los Puños Imperiales. Lo vimos desde nuestro observatorio en la luna de Merides Primus. Cuando los siervos del Caos descubrieron esas instalaciones las asaltaron. No hemos sabido nada desde entonces de los destacamentos allí apostados.- El hombre se frota frenéticamente el rostro en gesto de preocupación- Os han engañado entonces. Somos lo únicos que impide que consigan atacar con toda la fuerza que poseen. No sé el motivo que habrán tenido para recurrir a terceros para desarrollar ésta misión pero me alegro de que fuesen Marines leales los que hayan llegado.”*

*Tras unos segundos meditando, el otro hombre se acerca a vosotros y os dice:*

*-Al menos no hay nada perdido aun. Podríais llegar hasta la azotea del edificio. Es un lugar amplio y firme, desde donde vuestro transporte podría recogeros y llevaros hasta vuestra nave de nuevo. Quizás desde allí podríais preparar un plan de ataque contra la Corelius.”*

Si los jugadores acceden, deberán tomar el ascensor hasta la planta 189, ver más adelante “la subida hasta la azotea.

Si los jugadores no creyeron, o no permitieron hablar a los dos hombres, y acabaron con ellos pensando que eran seguidores del Caos, el Master debe leer lo siguiente:

*“Finalmente, conseguís acceder al sistema de control de los Cañones Iónicos. Tras desactivarlos, os ponéis en contacto con el capitán Tadeus Rasio, quien os dice:*

*-Ja ja ja, estúpidos Astartes. Las mascotas de tierra son fácilmente manejables. Debo daros las gracias por vuestra ayuda. Le hablaré a mi Señor de vuestra colaboración.*

*¿Acaso pensabais que estaría a las ordenes de ese falso Emperador vuestro?¿Un Dios? Yo os enseñaré que significa la palabra Dios.*

*Pero por favor no quiero entreteneros más. En éstos momentos nuestras tropas salen en dirección al planeta, creo que tendréis con que entreteneros.*

*La comunicación se corta de pronto, dejándoos algo claro, La Corelius perteneció siempre a las fuerzas del Caos, y os engañaron para poder cumplir sus propósitos, ahora, nada les detiene para asolar el planeta.*

*En éste memento uno de los hombres que estaban en la sala se mueve lentamente y con un gran esfuerzo os dice:*

*-Habéis permitido que esos seres penetren en el planeta... Pero... Aun no está todo perdido. Podríais llegar hasta la azotea del edificio. Es un lugar amplio y firme... Desde donde vuestro transporte podría recogeros y llevaros hasta vuestra nave de nuevo. Quizás desde allí podríais preparar un plan de ataque contra la Corelius.”*

Si los jugadores acceden, deberán tomar el ascensor hasta la planta 189, ver más adelante “la subida hasta la azotea”.

## La subida hasta la azotea:

*“Mientras recorréis el largo tramo que os llevará hasta el piso 189 del complejo vuestro comunicador chirría dificultosamente hasta acabar por transmitir un débil mensaje:*

*-Soy el capitán Sigius. Hemos conseguido establecer un punto defensivo en el complejo de detección de la luna de Merides Primus, no sabemos cuanto durará pero intentaremos mantenerla durante el mayor tiempo posible. Los integrantes de la fragata Corelius han revelado su verdadero rostro hermanos.*

SIGIUS



# EL CONTEMPLADOR

*Hace ya mucho que su fidelidad al Emperador cayó. – El ruido de la estática se eleva hasta taponar la comunicación-... ble, pero no podemos llegar hasta “La Bendición del Emperador” o incluso el planeta... Contactad con vuestro transporte y dirigios hacia nuestra nave. Una vez allí reabasteceros, pues necesitamos que vengáis a sacarnos de esta ratonera. No sabemos cuanto podremos aguantar, esas bestias han convocado a demonios de la disformidad y su ataque está siendo muy duro. Contamos con vosotros hermanos, que el Emperador os guíe y nos proteja a todos.*

*La comunicación se termina, recibiendo el sonido de la estática, ahora solo os queda establecer contacto con el transporte y señalarle vuestro punto de recogida.”*

## La azotea:

*“El ruido de la batalla es ensordecedor tras el silencio reinante en el interior del complejo.”*

Si los jugadores desactivaron los Cañones de Iones, añade:

*“El humo y las explosiones cubren el horizonte, mientras contempláis como decenas de naves descienden desde la órbita donde se encuentra la Corelius, sin duda, el ataque de los traidores ha comenzado.”*

*“La zona donde os encontráis está prácticamente vacía, excepto por alguna salida de gases, y los restos de algún edificio cercano.*

*De pronto, un rugido atronador rompe la escena. Una mano del tamaño de un hombre surge de uno de los laterales del edificio. Una criatura de un tamaño colosal, varias veces mayor que cualquier Astartes aparece ante vosotros mientras escala los últimos metros de la fachada del edificio.*

*Vuestro conocimiento de los enemigos del Imperio es grande, y no os cuesta identificar la presencia de un avatar de Khorne, aquel que es llamado Devorador de Almas. LA criatura por el contrario, no emite ningún rastro de racionalidad y desenfundando un hacha de más de 4 metros de largo se lanza a la carga contra vosotros.”*

## Devorador de Almas

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
85	55	65	40	37	56	35	54	24

**MOVIMIENTO:** 5/8/12/22 - +8 a todos los movimientos en Vuelo

**HERIDAS:** 70

**HABILIDADES:** Escalar (S), Supervivencia (Int), Volar (Ag), Hablar Idioma (lengua Oscura)

**TALENTOS:** Carga Berseker, Asalto Furioso, Entrenamiento con armas de mele (Primitivas). Maestría en combate (puede realizar hasta 3 ataques por asalto)

### HABILIDADES ESPECIALES:

-Inmune al dolor: el Devorador de Almas es inmune a cualquier efecto de aturdimiento, sueño, paralización o envenenamiento.

-Golpe devastador: Una vez por asalto, el Devorador de Almas puede realizar un único ataque con un bonificador de +10 a la Fuerza, y + 5 al daño.

-Furia de Sangre: Cuando la salud del Devorador llegue a 20 o menos, recibe un modificador de +2 al daño y +10 a la fuerza.

**RASGOS:** Inmunidad (Miedo), visión en la oscuridad, Múltiples ataques (2 por asalto), causa miedo.

**ARMADURA:** Piel dura (todas 2) más armadura del Caos (pecho 3, brazos )

**ARMAS:** 1 hacha del Caos a dos manos (2d10+5R; Pen 2)

**EQUIPO:** ninguno

Los jugadores deberán aguantar en la azotea contra esta criatura un mínimo de 5 turnos, momento en que aparecerá el transporte para sacarlos de allí. Éste puede realizar un ataque contra el Devorador de almas por asalto con el perfil de un Astartes normal, y que causa 2d12 + 5 puntos de daño

Cuando los jugadores derrotan a la criatura el Master debe leer:

*“La bestia parece herida de muerte. Con un débil movimiento alza su hacha contra vosotros, mientras se derrumba sobre el suelo de la azotea.”*



CAOS





Ahora los jugadores podrán regresar hasta “La Bendición del Emperador”, y el Master deberá leer:

*“El viaje de regreso está cargado de un semiento de culpa por haber caído en la trampa de los seguidores del Caos. Aun así, aun no es tarde para salvar éste mundo. Vuestros hermanos de armas necesitan ayuda, y una vez consigáis reuniros con ellos, nadie podrá deteneros. Las fuerzas del Caos tienen los días contados sobre Cídoe Primus, solo es cuestión de tiempo y fe.”*

## FIN

*(De la primera parte)*

**Más reseñas, aventuras y aportes en:**

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

SIN TÍTULO

