



Key of Chaos

Being a key of the ... and ...
of the ...

...



Un módulo acerca de la naturaleza del Caos y sus malignas fuerzas, para Warhammer Fantasy Rol.
Parte de este material ha sido extraído de Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos.
Material exclusivo para DJs.



INDICE DE CONTENIDOS

<u>PREFACIO</u>		<u>GRIMORIO DEL CAOS</u>	
Prefacio	4	La Magia del Caos	58
<u>TRASFONDO</u>		Como Utilizar la Magia del Caos ...	59
El Reino del Caos	6	Regalos de Plaga	60
Las Tierras del Norte	8	El Saber de la Transformación	62
Los Dioses del Norte	8	El saber del Placer y el Dolor	64
Las Tribus del Caos	11	<u>CREACION DE PERSONAJES</u>	
Las IncurSIONes del Caos	12	<u>CAOTICOS</u>	
Dioses y Demonios	16	Introducción	67
Tzeentch El que Cambia las Cosas	18	Carreras Básicas	67
Khorne El Dios de la Sangre	20	Carreras Avanzadas	70
Nurgle El Señor de la Descomposición ...	22	<u>NUEVAS HABILIDADES</u>	
Slaanesh El Príncipe Negro	24	Nuevas habilidades	79
<u>BESTIARIO DEL CAOS</u>		<u>MUTACIONES</u>	
Adoradores del Caos	27	Mutaciones	81
Bestias del Caos	30	Tabla de Mutaciones	82
Demonios del Caos	33	Descripción de las Mutaciones	84
<u>LAS MARCAS DEL CAOS</u>		<u>LA LENGUA OSCURA</u>	
Las Marcas del Caos	49	La Lengua Oscura	90
Tabla de Obtención de Marcas	50	Las Runas del Caos	91
Tabla de Marcas del Caos	51		
<u>RECOMPENSAS DEMONIASCAS</u>			
Recompensas Demoniacas	54		



CREDITOS

Idea original: Julián "Wilhelm Fritz" Fernández Chicón.

Textos: Julián "Wilhelm Fritz" Fernández Chicón.

Dedicado a la persona más importante de mi vida, Lidia "Nuris, la Dama Vengadora" Velasco Orellana, que siga persistiendo por siempre en ti el espíritu enano.

Agradecimientos especiales: A Igest por su pagina web IGAROL. A Joaquín "Jolube" Luque Berrocal por toda la ayuda prestada. Y no me olvido de Sigmar, por darme fuerza para terminar esta obra que muchos cazadores de brujas considerarán herejía, dada la mentalidad del Imperio y su situación actual.





PREFACIO

Es este un suplemento que realicé, no por placer, sino por obligación. El Caos nunca ha hallado lugar en mi corazón, pero negar su existencia en el Viejo Mundo sería negar la existencia en sí del mismísimo mundo de Warhammer. La decisión de realizar todo este trabajo la tomé mientras escribía la campaña “El Corazón del Mundo”. Me di cuenta de que los perfiles de atributos del libro de reglas básico de Warhammer Fantasy Rol 1ªed. distaban mucho de la realidad actual: en el bestiario del libro básico, los guerreros del Caos son casi dioses en los atributos mentales, eso no es así. Los guerreros del Caos son simples bárbaros, humanos hasta que adquieren la marca de su dios, momento en el cual su condición de mortal cambia, empezando a adquirir un gran poder. Consultando los perfiles actuales de Warhammer Batallas Fantásticas pude comprobar que existían grandes cambios que debían ser puestos al día por alguien.

La ausencia de carreras caóticas consolidó mi postura ante la necesidad de un libro dedicado al Caos. Me gusta crear los PNJs desde cero, trazando una línea con todas las carreras que haya podido seguir hasta este momento, y sin carreras caóticas mis PNJs estaban incompletos para mí.

Así pues, comencé la documentación pertinente: el libro de ejército del Caos, Internet, preguntas a personas cuyo conocimiento sobre diversos campos del Caos hacen pensar a uno sobre el sentido del universo... Toda esa información está aquí compilada. Muchas veces he tenido que seguir mi juicio, por lo que el lector tal vez encuentre oscuros puntos de la lectura con los que discrepe conmigo. Este manual es solo una ayuda para el DJ, si el lector no está de acuerdo con un punto concreto, le basta con no utilizarlo, o con cambiarlo a su gusto.

Espero que todo este trabajo haya sido, sea y será de ayuda para alguien, porque, personalmente me ha venido muy bien para informarme acerca de los enemigos más malvados del Viejo Mundo. Como dijo un sabio: “*Conoce a tu Enemigo...*”

Disfrutadlo como yo lo disfrutaré a partir de hoy.

Julián Fernández Chicón
19 de Mayo de 2005





TRASFONDO



EL REINO DEL CAOS

En el lejano norte de las tierras del Viejo Mundo, el Nuevo Mundo y Catai se extiende la región conocida como el Reino del Caos. Este es el hogar legendario de los dioses inmortales y, según se dice, de cosas infinitamente peores que los dioses: las innumerables e innombrables monstruosidades que habitan las llanuras eternas. En realidad, resulta mucho más incomprensible de lo que se puede expresar con palabras. En términos de mero entendimiento humano, con la leyenda basta.

Si un cartógrafo describiera un círculo con un compás alrededor del polo norte del globo cuya circunferencia pasara por la orilla norte del Mar de las Garras, dicho círculo serviría para demarcar los límites de los Desiertos del Caos o Tierras del Norte.

Atravesando los Desiertos del Caos en dirección al centro del Reino del Caos, un viajero se encontraría caminando bajo un cielo azotado por las tormentas: una terrible y turbulenta oscuridad abrazadora que retumba con el estruendo de los truenos y el brillo de los relámpagos. En este lugar sería testigo de la rebelión de la naturaleza, ya que, según se dice, allí incluso los elementos se debaten entre los mundos mortal e inmortal. Gigantescos pilares de piedra negra y agrietada se extienden hasta perderse a izquierda y derecha y más allá en el horizonte. Estas piedras señalizadoras rodean la furiosa oscuridad del Caos como si se tratase de los gigantescos colmillos de las fauces

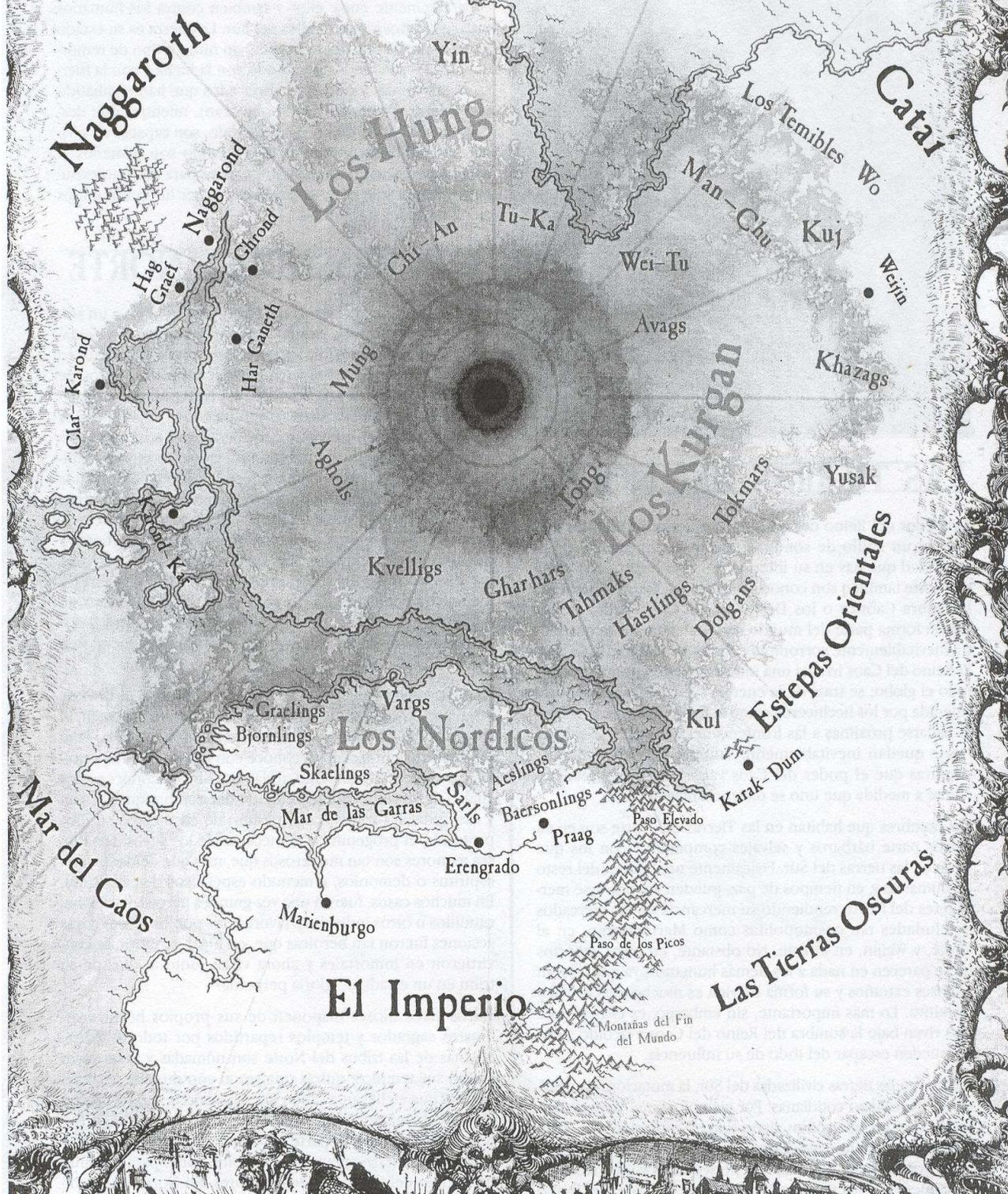
de una entidad de dimensiones titánicas e inabarcables.

Si nuestro viajero imaginario llegara a atravesar estos límites, ya no se vería sacudido por ninguna tormenta ni envuelto en la oscuridad, sino que sería engullido por una región de espacio infinito separada totalmente del mundo mortal. Dado que las palabras no bastan para describir lo que yace sumido en el velo del olvido, la mente de los mortales no es capaz de expresar mejor lo que supone presenciar la urdimbre de la esencia de dicho multiverso atemporal. De esta forma, tenemos que abandonar a nuestro viajero a las puertas del Reino del Caos, donde nos vemos incapaces de penetrar, ni siquiera con el poder de nuestra imaginación.

Lo que sí sabemos con seguridad es que todos aquellos que han traspasado el umbral quedan atormentados y a la vez poseídos por una comprensión del cosmos absoluta a la que el resto de los mortales no tienen acceso. Sin lugar a dudas, los mortales no fueron hechos para caminar impunemente junto a los dioses, por lo que los que se atreven a entrar en este reino nunca vuelven a ser los mismos. El poder del Caos consiste en cambiar el cuerpo y la mente del mismo modo que el poder del fuego es quemar y consumir, por lo que los vientos que soplan procedentes de este reino no son de aire, sino que su esencia es la magia en estado puro, la energía de la transmutación vital y despiadada.



Tribus del Norte de los Desiertos del Caos



• LAS TIERRAS DEL NORTE •

Alrededor del Reino del Caos, las fronteras del mundo real forman un anillo de sombras que rodea la esencia de la oscuridad que hay en su interior. Por esta razón, las Tierras del Norte también son conocidas como las Tierras Sombrías, la Umbría Caótica o los Desiertos del Caos. Esta extensa región forma parte del mundo material, aunque se encuentra inevitablemente corrompida por la proximidad del Caos. El Reino del Caos irradia una intensa y peligrosa energía por todo el globo; se trata de la energía de la disformidad, considerada por los hechiceros como la fuente de toda magia. Al hallarse próximas a las fronteras del Caos, las Tierras del Norte quedan inevitablemente saturadas de esta energía, mientras que el poder del Caos va debilitándose gradualmente a medida que uno se distancia más del polo.

Los hombres que habitan en las Tierras del Norte son en su mayor parte bárbaros y salvajes comparados con los que viven en las tierras del Sur. Físicamente no difieren del resto de los humanos y, en tiempos de paz, pueden encontrarse mercaderes del Norte vendiendo su mercancía en los mercados de ciudades tan cosmopolitas como Marienburg, en el Oeste y Weijin, en el Este. No obstante, en otros aspectos no se parecen en nada a los demás humanos, ya que adoran a dioses extraños y su forma de vida es mucho más brutal y primitiva. Lo más importante, sin embargo es el hecho de que viven bajo la sombra del Reino del Caos y debido a eso no pueden escapar del todo a su influencia.

Incluso en las tierras civilizadas del Sur, la mutación y la desfiguración resultan cotidianas. Por ejemplo, en el Imperio, los recién nacidos que sufren algún tipo

de mutación son abandonados y aquellos que demuestran poseer una deformación, por pequeña que sea, son perseguidos y quemados en la hoguera por los temidos cazadores de brujas. En el lejano Norte, este tipo de mutaciones son tan comunes que podrían tildarse de ser casi generalizadas. Aunque, a veces, puede no resultar evidente, la mayoría de los habitantes del Norte presentan en su cuerpo alguna marca del Caos. Sin embargo, ellos no las consideran maldiciones o desfiguraciones, sino bendiciones concedidas por los dioses. Incluso las mutaciones más terroríficas se sienten como una señal irrefutable de que un individuo posee la marca de un dios, aunque resulta imposible juzgar si dicha marca lo señala como un elegido para la inmortalidad o bien para el olvido eterno.

Casi todas las tribus del Norte son barbaras, fieras y están sedientas de sangre. Son pueblos guerreros que suelen luchar constantemente entre ellos y también contra los humanos más civilizados y débiles del Sur. La guerra es su estado natural, por lo que libran batallas sin ningún tipo de remordimiento o prejuicio, disfrutando con la lucha y con la fuerza de sus armas, y rinden honores a los que han combatido con valentía (sean del bando que sean), mientras que desprecian a los cobardes. A pesar de todo, son capaces de olvidar las rencillas con sus vecinos cuando son llamados al combate en nombre de sus dioses, pues para ellos no existe mayor honor que el de conquistar y morir luchando en los ejércitos de los inmortales.

• LOS DIOSES DEL NORTE •

Los humanos de las Tierras del Norte rinden culto a un sinfín de dioses distintos y cada tribu posee sus propias deidades y espíritus, aunque todos ellos



adoran a los cuatro dioses del Caos y los consideran los maestros de los dioses menores. Los hombres del Norte no tienen a sus dioses por seres diabólicos (como creen los supersticiosos hombres del Sur), sino que consideran que son entidades muy poderosas y inescrutables que, en cierto modo, resultan tan individuales e impredecibles como los propios mortales. Creen que tan poderosas criaturas se encuentran más allá del juicio moral de los simples humanos. Se considera que el deber de todo guerrero es honrar a los dioses y que los dioses tienen el poder de recompensar o destruir a los guerreros según sus caprichos divinos. Todo esto es incuestionablemente cierto para ellos, hasta el punto de que discutir la certeza de dichas creencias equivaldría a discutir la existencia del sol o de las lunas o de otras fuerzas de la naturaleza.

Los cuatro grandes dioses del Caos son: Khorne, el Dios de la Sangre, Nurgle, Señor de la Descomposición, Tzeentch, El Que Cambia las Cosas, y Slaanesh, el Príncipe Negro. Pero en el Norte también se les conoce con otros nombres y títulos diferentes. Sin embargo, todas las tribus reconocen a los cuatro dioses independientemente del nombre que reciban y casi todas las tribus acogen a uno de ellos como su dios protector, el progenitor y el mecenas de los suyos. Los dioses menores son tan numerosos que, más que deidades, son espíritus o demonios, a menudo específicos de cada tribu. En muchos casos fueron una vez grandes héroes de la tribu, caudillos u otros individuos favorecidos por los dioses cuyas acciones fueron tan heroicas que, en lugar de morir, se convirtieron en inmortales y ahora viven junto al dios de su tribu en un estado de gloria perpetua.

Todos estos dioses disponen de sus propios hechiceros, lugares sagrados y

templos repartidos por todo el Norte. Muchas de las tribus del Norte son nómadas y rara vez visitan sus templos; quizás una vez al año durante las ceremonias que se llevaban a cabo para reverenciar al dios protector de su tribu. Aunque estos lugares sagrados permanezcan desocupados la mayor parte del tiempo, ningún hombre del Norte sería tan irrespetuoso o estúpido como para profanar un templo del Caos. Para los hombres del Norte sus hechiceros son una mezcla de sacerdotes y guerreros y los consideran los miembros más importantes de la tribu.



El Dios de los Snaegr

La última vez que Urlf se sentó a presidir la gran mesa de la sala de Snaegr, en la tierra de los Nórdicos, fue a la vez ayer y hace siglos. Ayer y hace siglos porque en el Reino del Caos el tiempo no transcurre del mismo modo que en el mundo de los mortales, aunque, a veces, se mezcla con éste de forma extraña e insondable; así que el tiempo, como lo había conocido entonces, ahora le parecía algo ligero y trivial. Replegó las alas y sintió cómo sus fluidos vitales corrían por sus venas nuevamente materializadas. Habían pasado siglos desde la última vez que había sentido latir su corazón en el interior de su pecho o había notado cómo sus pulmones se llenaban de aire o quizá, después de todo, había estado ayer mismo en aquel lugar. Apartó aquella extraña idea de su mente y, cuando miró a su alrededor, se dio cuenta de que se encontraba de nuevo en la sala de los Snaegr, en la tierra de los Nórdicos, si bien la sala se había desmoronado y había sido reconstruida multitud de veces desde sus tiempos como mortal.

“¿Por qué motivo me habéis traído a la tierra de los hombres?”, dijo con su voz retumbando en todo el salón. Su voz inhumana hizo que los humanos se encogieran presas de terror, pues era la voz de un demonio y no la de un hombre y la voz emitida por un demonio reverbera en las oscuras esquinas de la mente, que, de otro modo, permanecería imperturbable.

Urfl miró a su alrededor y vio las filas de guerreros dispuestos para la batalla, entre los que había uno o dos que gozaban del favor de los dioses. Su mirada se posó sobre el hechicero que lo había convocado y de repente sintió cómo las cadenas de la magia lo mantenían atrapado en el interior del círculo rúnico y a la vez permitían su existencia en aquel lugar. Los ojos del hechicero brillaban del éxtasis que le producía la magia en estado puro que corría por su cuerpo; se trataba de un cuerpo visiblemente marcado por la erosión de la energía y el poder de los dioses. No fue el hechicero el que habló, sino un guerrero de gran estatura que presidía la mesa desde su asiento; el caudillo de la tribu.

“Es Grydal, Señor de los Snaegr, quien llama al demonio Urfl, pues mañana marcharemos a la guerra y, bajo la fase lunar de Urfl, os ruego que me otorguéis la bendición demoníaca”.

Urfl observó a aquel humano mientras hacía su declaración, igual que el mismo la había hecho siendo el Señor de los Snaegr, hacía mucho tiempo. O quizá no había transcurrido tanto tiempo, pues había algo en la mirada de aquel hombre llamado Grydal que le recordaba a su propio hijo. Las enormes trenzas de cabello dorado pendían sobre sus pálidas mejillas igual que las trenzas del propio Urfl tiempo atrás. Ahora el pelo de Urfl era una llama que ardía sin cesar y su piel era tan negra como el carbón. Sus ojos eran tan rojos como las ascuas y, al hablar, sus palabras resonaban por los huecos existentes entre sus colmillos de hierro incandescente. Esta era la imagen procedente de las mentes de su raza ancestral y, por tanto, era la forma material de su espíritu inmortal.

“¿Aceptas el pacto, Grydal, Señor de los Snaegr?”, preguntó el demonio, pues aquella era la respuesta ritual que había pronunciado miles de veces.

“Acepto el pacto, demonio de Urfl”, contestó Grydal audazmente, aunque Urfl podía notar el sabor del terror en su atezada alma, ya que existen muy pocos lugares en los que un mortal pueda esconderse de un demonio y menos lugares todavía si ese demonio una vez fue mortal.

“Entonces, recibe la bendición de Khorne”, gruñó Urfl. El Señor de los Snaegr se adelantó al borde del círculo rúnico; estaba tan cerca que el demonio podía sentir su respiración y su cálida sangre fluyendo a través de sus venas. Urfl extendió una enorme garra y con ella le tocó la frente. Fue el más suave de los toques —su garra apenas acarició la piel del hombre—, pero la repentina liberación de energía procedente del interior del círculo envió a Grydal por los aires, como si hubiese sido alcanzado por la fuerza de un rayo.

Grydal se levantó del suelo con la cabeza zumbándole y el dolor atezando los músculos en una agonía cien veces peor que todos los hachazos que había sufrido en su vida. El demonio se había ido y el suelo en donde había estado se encontraba ahora ennegrecido como si se hubiese quemado. Percibió un fuerte olor amargo en el aire que no había olido nunca antes. Los ojos de los miembros de su tribu estaban posados sobre él y sus bocas permanecían en un silencio expectante, excepto la del hechicero Hama, que balbuceaba incoherentemente mientras se retorció por el suelo. El hacha de Grydal se encontraba ahí donde había caído y, al ir a recogerla, vio por primera vez los surcos de carne viva que recorrían su antebrazo formando la imagen de un cráneo, la marca de Khorne. Sus manos se cerraron sobre el mango del hacha, unas manos que, a pesar de ser las suyas, ya no eran las mismas manos grandes y fuertes que conocía. Ahora eran negras y escamosas y sus dedos eran largas garras afiladas, muy parecidas a las del propio demonio Urfl. Al sujetar el hacha, sintió un impulso de energía en el interior de su pecho y se le aclaró la mente, con lo que desapareció toda sensación de dolor. Se irguió en toda su estatura, mucho más imponente que antes, y miró a sus guerreros con una confianza y una firmeza renovadas. Se sentía fuerte y poderoso y sabía que la bendición y la marca de su dios le acompañaban. Elevó el hacha por encima de su cabeza y rugió:

“¡El pacto ha sido realizado!”.





• LAS TRIBUS DEL CAOS •

Las Tierras Sombrías que se extienden alrededor del Reino del Caos albergan a muchas tribus de hombres distintas. Cerca de las fronteras del Reino del Caos, la vida es imposible. La tierra es demasiado fría y el poder mutante del Caos demasiado intenso. Además, esta tierra fronteriza tampoco posee una extensión determinada ni una naturaleza uniforme. Cuanto más se aleja uno del polo, más débil se hace la energía radiante del Caos, pero esa energía crece y decrece constantemente, lo que provoca que el poder del Caos se extienda hacia el Sur o reduzca su intensidad temporalmente.

En el norte del Viejo Mundo habitan las tribus de los Nórdicos, bárbaros muy feroces que visten con pieles y que poseen una fuerte inclinación hacia la guerra, por lo que resultan un auténtico paradigma de las características típicas de los guerreros del Caos. Su tierra montañosa y muy unida al mar está

plagada de todo tipo de criaturas monstruosas y deformes, sobre todo trolls y gigantes mutantes, y de cosas indescriptibles que habitan en las profundidades de las montañas. Son buenos guerreros tanto en el mar como en la tierra, ya que construyen drakkars con los que saquean las tierras del Sur y con los que realizan largos viajes hacia el Oeste. Los Nórdicos tienen la piel pálida como los hombres del Imperio, normalmente se les describe como especialmente altos y fuertes y muchos tienen el pelo rojo o rubio. Los que viven más alejados de los Reinos del Caos son los que han sido menos agraciados por sus dioses y, por ello, existen más posibilidades de verlos en público por tierras más civilizadas.

Al este de Norsca se encuentra la manga sur del Mar Helado y, más allá, los Desiertos del Norte, que se extienden muchos miles de kilómetros hasta llegar al lejano océano. En estas extensiones de terreno yermas y frías de las grandes estepas del Norte habitan los feroces



pueblos nómadas, de los cuales los más grandes y temidos son los Kurgan, en el Oeste, y los Hung, en el Este. Estas dos razas se subdividen en una gran cantidad de tribus que luchan entre sí, algunas más salvajes y sangrientas que otras.

Los Kurgan son una raza de pelo negro y brillante como el de los cuervos, de piel oscura y de complejión muy fuerte, con una apariencia bastante diferente de la de los habitantes del Viejo Mundo. Según se dice, para ellos, montar a caballo es tan natural como caminar. Cuando los ejércitos del Caos se reúnen para invadir el Viejo Mundo, los Kurgan son los que acuden con mayor afán y en mayor número, ya que son muchos comparados con las demás tribus del Caos. Sus dominios se extienden hasta una gran distancia por el Este y hacia el Sur más allá de la Sombra del Caos. Los guerreros de las tribus más al Norte son los más feroces de todos y los que más a menudo resultan elegidos por sus dioses.

Los Hung son una raza oriental, y por lo general, son de menor estatura y más rollizos que los habitantes de Catai, aunque, por lo demás guardan un gran parecido con ellos. Están considerados los jinetes más expertos del mundo y, según se dice, aprenden a caminar antes de saber andar. Hacia el Norte, la tierra es demasiado árida y accidentada como para que sus caballos puedan vivir allí, a pesar de que las monturas de los Hung suelen ser bestias pequeñas y resistentes que pueden sobrevivir allí donde los caballos de guerra más grandes morirían de hambre en poco tiempo. Allí las tribus se dedican a cazar monstruos mutantes por entre las montañas cubiertas de nieve y aúnan sus fuerzas para realizar incursiones contra las tierras bajas de Catai, situadas más la Sur.

• LAS INCURSIONES DEL CAOS •

Cuando los dioses del Caos llaman a sus fieles a la guerra, las tribus del Norte se reúnen. Sol los elegidos y los paladines legendarios los que sienten el poder de la llamada con mayor intensidad, pero ni siquiera los guerreros más jóvenes pueden evitar acudir a esta llamada. El Reino del Caos se encuentra rebosante de poder y desde sus límites se extienden unos sinuosos tentáculos de energía en dirección al Sur. A medida que el espacio empieza a contorsionarse debido a la incursión del Reino del Caos en las tierras de los mortales, la zona de penumbra que rodea este reino también se va extendiendo hacia el Sur. Los ejércitos del Caos avanzan bajo esta sombra (o, según dicen algunos, son impelidos por ella), dado que, a la vez que la oscuridad va engullendo sus tierras natales, las tribus se ven obligadas inevitablemente a avanzar hacia el Sur.

Mientras las fronteras del Reino del Caos se expanden y se extienden, los vientos de la magia soplan con fuerza y el poder de la magia en estado puro penetra en el mundo. Se dice que los elegidos son capaces de sentir este poder de igual manera que un hombre ordinario puede sentir el viento o ver las olas sobre el mar y hasta en las tierras más al Sur existe la extendida creencia de que los hechiceros pueden ver las emanaciones mágicas que resultan invisibles para los demás. A lomos de este viento cabalgan las criaturas del Reino del Caos (tales como demonios y espíritus), los dioses menores de las tribus e incluso, según algunos, hasta los mismísimos dioses del Caos, ya que los espíritus se nutren de esta fuerza del mismo modo que los hombres respiran el aire y los peces el agua. Solo los vendavales de energía más fuertes y duraderos hacen posible que las criaturas más poderosas y más grandes

puedan existir en el mundo de los mortales.

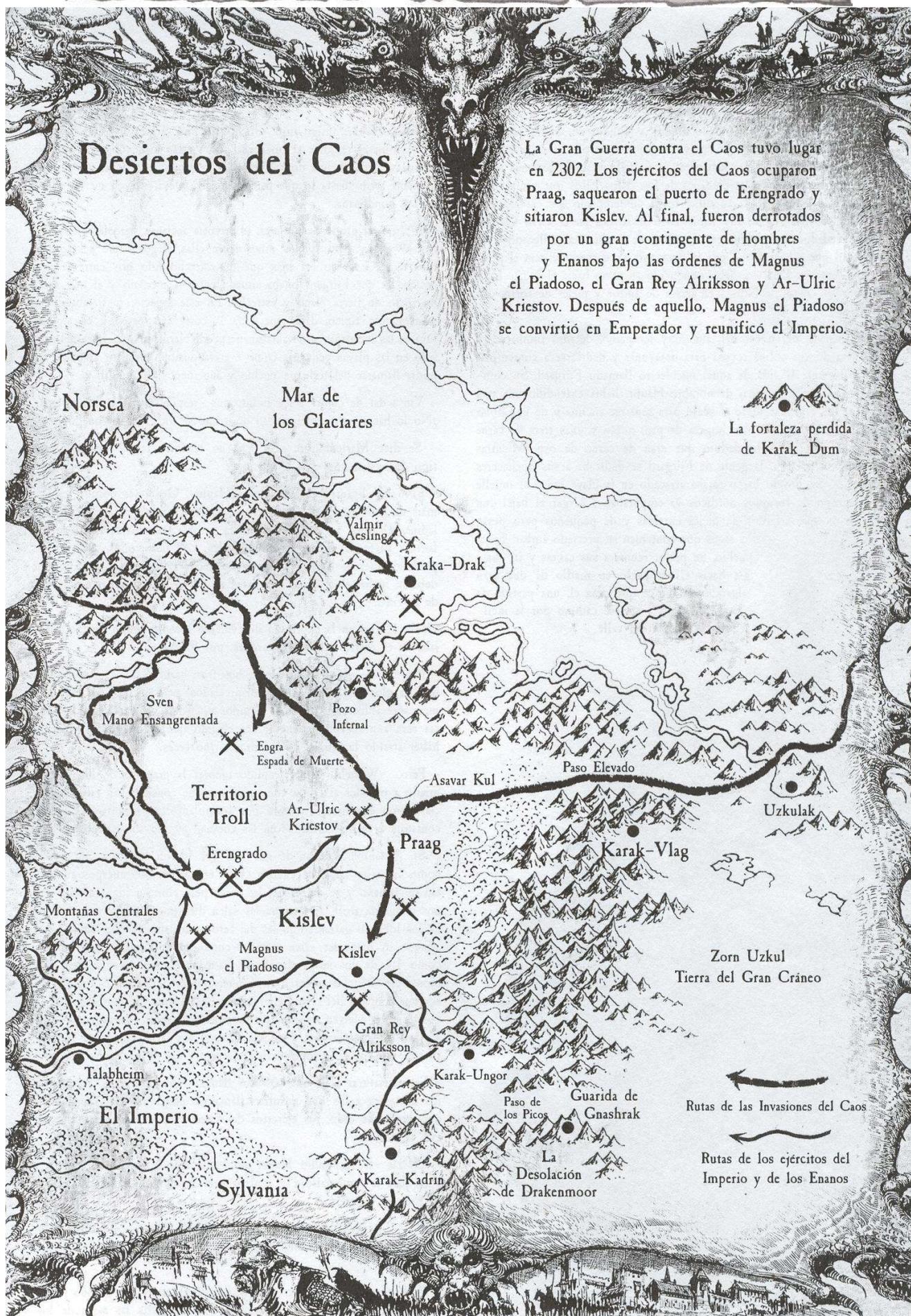
Afortunadamente para los mortales, el poder del Caos siempre ha ido creciendo y decreciendo a la par que sus zarcillos aumentan y disminuyen de tamaño y la mayoría del tiempo las sombras permanecen cerca del polo y a mucha distancia de las tierras del Sur. La cuestión de si el flujo y reflujo del

Caos es un fenómeno aleatorio y natural, suponiendo que un lugar tan antinatural se rija por las leyes naturales, o si actúa siguiendo los propósitos de una inteligencia superior es algo que resulta imposible de averiguar. De todas formas, quizás haya que hacer caso de los hombres del Norte, que creen que los designios de los dioses no son asunto de los mortales.



Desiertos del Caos

La Gran Guerra contra el Caos tuvo lugar en 2302. Los ejércitos del Caos ocuparon Praag, saquearon el puerto de Erengado y sitiaron Kislev. Al final, fueron derrotados por un gran contingente de hombres y Enanos bajo las órdenes de Magnus el Piadoso, el Gran Rey Alriksson y Ar-Ulric Kriestov. Después de aquello, Magnus el Piadoso se convirtió en Emperador y reunificó el Imperio.



La fortaleza perdida de Karak_Dum

Rutas de las Invasiones del Caos
Rutas de los ejércitos del Imperio y de los Enanos

LOS LICÁNTROPOS DE FJIRGARD

Wilhelm Biel había visto mucho mundo y, aunque su interés principal era el comercio, a lo largo de sus viajes había desarrollado un gran interés por las maravillas tanto naturales como artificiales. En Bretonia había estudiado las ruinas de las ciudades de los Altos Elfos que yacían bajo la moderna ciudad de L'Anguille; había contemplado los cefalópodos gigantes del Mar Central y había visto leviatanes en el Gran Océano Occidental. En una ocasión, en un puerto de Arabia, había llegado a ver un reptil que echaba fuego por la boca para su sorpresa y para el pesar de sus captores. Esta vez, había conducido su navío hacia el Norte hasta llegar a las costas de Norsca en busca de ámbar y pieles de zorro, oso y marta.

En la mañana del tercer día, aún muy temprano, decidió tumbarse en la ladera de una colina rocosa para desayunar y dedicarse a contemplar tranquilamente la vida de aquel pueblito llamado Fjirgard. Su compañero, un joven nórdico de nombre Haubr, había extendido una piel muy ancha y gruesa sobre el suelo para sentarse encima y de una bolsa de cuero había sacado una hogaza de pan, queso y unas tiras de carne ahumada que Wilhelm dedujo que eran de carne de oso. Mientras comían y charlaban, la gente de Fjirgard se dedicaba a sus quehaceres matinales. Su propio barco estaba atracado en la playa junto al muelle y un grupo de fornidos nórdicos ya empezaban a cargar el bajel con fardos de pieles curtidas y de pequeños pero pesados sacos que contenían su preciado ámbar. En el pueblo, un pastor reunía a sus cabras y las dirigía hacia el arroyuelo en medio de una gran algarabía, mientras que, tras él, una partida de caza empezaba a abrirse camino por la inclinada pendiente del valle.

— Dime, Haubr, amigo mío —dijo Wilhelm—. Todos los días he visto a esas mujeres reunirse al amanecer, como están haciendo ahora mismo, y, una vez juntas, una docena de ellas más o menos llevan unas cestas montañas arriba hasta lo que parece ser una cueva, allí, en medio de esa oscura hondonada.

Allí abajo, el grupo de mujeres, la mayoría ancianas, pero también algunas jóvenes y con algunos niños entre ellas, llegó al pic del sendero montañoso. Este no era más que un estrecho hilo gris entre la roca oscura, ya que Fjirgard estaba situado entre la montaña y el mar sobre un trozo de tierra plano y estrecho. En este aspecto, se trataba de un asentamiento típico, dado que toda la costa era rocosa y en algunos lugares las montañas se levantaban perpendicularmente a la línea del mar; solo en las playas pequeñas como esa era posible construir algo que no podía llamarse del todo un pueblo y aún menos una ciudad.

— Van a dar de comer a los licántropos —respondió Haubr sin rodeos—. ¿No lo hacéis en vuestra ciudad de, cómo se dice, Ma-rri-on-birgo?

— Se dice Marienburgo, sí... pero no tenemos tales criaturas. ¿Qué tipo de bestias son esos licántropos?

— ¿No hay licántropos?! —exclamó Haubr—. Quizá sea porque les llamáis de otra forma en vuestra tierra. Los licántropos son aquellos paladines elegidos a los que los dioses todavía no consideran dignos de formar parte de ellos como inmortales. Los licántropos viven en las profundidades de las cuevas hasta que llegue el día de la guerra en que deberán luchar por última vez antes de volver a formar parte del ciclo de la vida...

Haubr se fijó en la expresión de evidente incompreensión que se dibujaba en el rostro del marienburgués, por lo que añadió:

— No es ninguna deshonra entre nosotros, ¿sabes? Unos son elegidos para la gloria y otros son menospreciados, pero incluso los que son menospreciados siguen siendo elegidos y, cuando se reencarnen, su gracia será aún mayor. Es mejor ser elegido que vivir toda la vida sin haber atraído la mirada de los dioses, ¿no crees?

— Pero... —Wilhelm había decidido ignorar la pregunta de Haubr por miedo a ofender al chico con opiniones que consideraban tales creencias como una herejía y optó por formular otra pregunta—. ¿Por qué confináis a esos licántropos en las cuevas? ¿Acaso son peligrosos?

— Sí, ¡y tanto!; a pesar de que una vez fueron hombres, ahora son como animales tanto en cuerpo como en mente. Sus cuerpos aumentan de tamaño y se deforman, les crece pelo como a los osos o cuernos como de troll. A algunos les salen dientes puntiagudos como los de los lobos o garras como las del feroz macalrmaceta que habita en el bosque. A otros les salen escamas como de serpiente o colas o alas como las de los murciélagos de la marca lunar. En resumen, son monstruos. Muchos mueren en la guerra antes de volver a casa o salen corriendo presas del terror y mueren en el bosque. Sin embargo, algunos de ellos vuelven a casa y las mujeres del pueblo los cuidan, ya que se trata de sus maridos y de sus hijos y los lazos familiares son tan fuertes que los licántropos nunca atacarán a los suyos.

— Estas criaturas a las que vosotros llamáis licántropos me recuerdan a los mutantes a los que nosotros llamamos engendros del Caos, porque, según he oído, los ejércitos del Caos cuentan con monstruos de este tipo.

— Quizás —le respondió Haubr prudentemente—. Los dioses eligen a unos para la inmortalidad y a otros para el olvido, ¿es que no es así en todo el mundo?

No —dijo Wilhelm negando con la cabeza—. Nunca había oído nada parecido en ninguno de mis viajes, nada de licántropos ni tampoco de inmortales.

— Pues entonces lo siento por ti y por el resto del mundo —dijo Haubr con franqueza—. Es una pena que, de todas las razas de los hombres, los dioses solo bendigan a los Nórdicos.

• DIOSSES Y DEMONIOS •

Los dioses habitan en un reino hecho de energía pura y de poder informe que existe fuera del espacio y del tiempo. No se trata de un reino en su sentido literal ni tampoco es un lugar propiamente dicho, pero, como ningún mortal puede formarse una idea real de algo así, tenemos que pensar en ello como si fuera una especie de espacio paralelo o dimensión alternativa. De la misma forma, sus habitantes no son criaturas, puesto que no poseen cuerpos ni mentes tal y como los mortales lo entienden; son elementos de puro pensamiento y de pura emoción, son conceptos e impulsos que no están regidos por ninguna forma ni ninguna razón. Tales entidades, por llamarlas de algún modo, no son más que reflejos de las mentes subconscientes de los mortales, tan solo un espejo del conjunto confuso formado por la esperanza, la desesperación, la ira y el placer de dichos mortales.

De este modo, los dioses se hacen reales porque se forma en el subconsciente de los hombres. La idea de la existencia de los dioses los hace existir y les proporciona poder para hacer el bien y el mal. De las mentes de los hombres nacen espíritus de una variedad muy grande: unos son esclavos de los poderes mayores, otros no poseen una posición muy concreta, por lo que se alimentan y a la vez sirven de alimento de otros todavía más grandes y poderosos. Todos estos espíritus no son más que el producto de los vicios y las virtudes de los mortales, de la fuerza y de la fragilidad de los mortales, desde el más grande al más pequeño y desde el más noble al más ruin.

De estos dioses, los más grandes de todos son los cuatro llamados los Dioses Oscuros. Son las creaciones inadvertidas del subconsciente más

poderoso de la humanidad, que podrían resumirse (de modo imperfecto) como la ira, la esperanza, la desesperación y el placer. Estos dioses son: Khorne, el Dios de la Sangre, cuyos aullidos de furia retumban por el multiverso; Tzeentch, El Que Cambia las Cosas y Señor del Devenir del Tiempo; Nurgle, Señor de la Descomposición, cuyo putrefacto pellejo rezuma corrupción; y Slaanesh, el Príncipe Negro, ni hombre ni mujer y cuya belleza es tal que el simple hecho de verlo de reojo provoca la muerte de los mortales. Estos son los dioses mayores, de quienes los demás dioses son tan solo retazos o mezclas.

Cada uno de los Dioses Oscuros representa un gran poder en el plano de energía en el que habitan. Del mismo modo que los pensamientos inconscientes de los hombres son complejos y están interrelacionados, los Dioses Oscuros son entidades complicadas, a menudo contradictorias, cuyas motivaciones no siempre son lógicas o coherentes. Al igual que los mayores miedos del hombre, que siempre van acompañados de terrores menos intensos y de pequeñas molestias, los Dioses Oscuros son una amalgama de muchas ideas y conceptos diferentes, cada uno de los cuales posee su propia existencia subordinada al conjunto. Esta es la naturaleza de los demonios de los Dioses Oscuros: son a la vez parte de su señor y entidades independientes. Así podemos concebir a los temibles mastines de Khorne (los bestiales cazadores del Dios de la Sangre) son tanto servidores como manifestaciones de su propio sentido implacable de la venganza.

La apariencia de los dioses y de los demonios en el mundo material no es la apariencia que esos demonios poseen en su propia existencia, puesto que no tienen ninguna. Pero en la mente de los hombres estos adquieren formas y



características y estos rasgos los unen a formas concretas y les moldean las mentes cuando se manifiestan en el mundo del tiempo y del espacio. Incluso dichas formas físicas no tienen por qué ser siempre las mismas, ya que las expectativas de todos los mortales nunca coinciden. No obstante, a pesar de todo, las tradiciones y las creencias de la humanidad ejercen una gran influencia en la creación del aspecto de esas entidades. Debido a ello, aunque los Dioses Oscuros posean muchos nombres y cada pueblo o raza los represente de formas diferentes y les suponga distintas habilidades, todos los mortales reconocen las ideas, la apariencia y los rasgos principales que diferencian a los dioses y a los demonios.

Eso es lo que son los demonios, manifestaciones de proporciones del poder de un dios imbuidas de una forma física y una inteligencia esculpidas por las expectativas y las tradiciones de los mortales. Se trata de criaturas mágicas cuyos cuerpos y mentes se crean a partir de la energía mágica. Como tales criaturas, los demonios solo pueden existir en entornos repletos de magia, como las tierras más al norte del mundo de Warhammer, y dentro de límites mágicos, como pentagramas y habitáculos de contención. Solo cuando el poder mágico o la energía en estado puro del Caos alcanza zonas más grandes del mundo, son capaces los demonios de causar mayores estragos en los reinos de los mortales.

Sin embargo, para los hombres del mundo de Warhammer todos estos hechos son impensables y para los hombres del Norte la bendición de sus

dioses representa una parte de vital importancia en sus vidas. Los Dioses Oscuros son fuerzas poderosas que apoyan a las tribus del Caos y recompensan a los más valientes; que confunden a sus enemigos y destruyen a los débiles dioses de las tierras del Sur. Para los hombres del Sur, los Dioses Oscuros son entidades primitivas y salvajes muy diferentes de sus propias deidades refinadas, sofisticadas y civilizadas. Por esta razón, llegar siquiera a considerar que esas mismas deidades no son más que meros fragmentos de algo tan infinitamente poderoso como es el Caos resultaría demasiado terrorífico para cualquier sacerdote de Sigmar o de Ulric o para una sacerdotisa de Shallya. Tal y como aconsejarían los Altos Elfos más sabios y menos recatados, es mejor no hacer caso de tales pensamientos y dejar que dichas dudas permanezcan inexpresadas, dado que la alternativa es pasarse al bando de la oscuridad.



TZEENTCH, EL QUE CAMBIA LAS COSAS

Tzeentch es El Que Cambia las Cosas y el cambio forma parte de la mismísima naturaleza del Caos, así como de la energía siempre cambiante a la que los mortales llaman magia. También se le conoce como Tchar entre los bárbaros del Norte, como Chen en el exótico oriente y como Shunch en las calurosas junglas del Sur y en todos esos lugares su nombre siempre es sinónimo de cambio. Sin embargo, en todas partes se le conoce como el Gran Conspirador, un manipulador muy sutil que posee una sabiduría exhaustiva. Todos sus planes son siempre rebuscados y de un alcance vastísimo, pues se extienden a través de un número inimaginable de eones y resultan incomprensibles y contradictorios para toda mente mortal.

Él es el Maestro Manipulador, el que mueve los hilos del destino y el que rige la suerte tanto de sus seguidores como de sus enemigos. Tzeentch no tiene una forma concreta, aunque normalmente se manifiesta como una luz nebulosa que cambia de color constantemente. Su marca a menudo representa la serpiente sinuosa del cambio y suele bendecir a sus demonios y paladines con espeluznantes picos de pájaro, garras y plumas multicolores. Su piel y su armadura resultan un flujo constante que cambia de aspecto y de color y que forma rostros grotescos que no paran de lanzar carcajadas y de reírse de sus adversarios y que siempre repiten sus palabras utilizando cada vez matices nuevos e inquietantes.



Tzeentch recompensa a los que le sirven con poderes mágicos superiores que estos utilizan con gran destreza para deformar la realidad a su antojo. Los chamanes de las tribus del Norte le dirigen todas sus plegarias, le ruegan

poder gobernar por encima de los caudillos guerreros y les suplican fortuna en todo lo referente a las actividades mágicas. A la larga acabarán por recibir el don de la mutación muy por encima de cualquier otra cosa o

bien, llegado el momento, aceptarán esta mutación con gran entusiasmo. En el Imperio y en los demás reinos del hombre, los adoradores de Tzeentch se agrupan en sociedades secretas a través de las que cada uno trata de aumentar su rango y su influencia. Los más vulnerables a las promesas del Gran Transformador son los hechiceros, los estudiosos y demás personas cultas que aspiran a saber más para, en el fondo, obtener más poder. El líder de cada una de estas sectas normalmente recibe el nombre de Magister, el hechicero más poderoso de todos los miembros de la secta, los cuales se clasifican en distintos grados de afiliación. Estas organizaciones son tan herméticas y complejas que el único que conoce la identidad de todos los miembros del culto es el propio Magister.

Muy pocos de entre todos los seguidores de Tzeentch consiguen llegar al final del largo camino que conduce a ser nombrado paladín, pero estos pocos se convierten en los paladines más formidables de los Dioses Oscuros. La recompensa que reciben consiste en unas habilidades guerreras excepcionales y en los extraordinarios poderes mágicos del Señor de la Magia. Esta combinación tan mortífera los convierte en enemigos muy peligrosos, líderes muy astutos y guerreros imponentes que dirigen sus ejércitos echando mano de una intuición infalible. ¿Cómo se puede vencer a un adversario que parece adelantarse a todos tus movimientos?



KHORNE, EL DIOS DE LA SANGRE

Khorne es el Dios de la Sangre, el Señor de los Cráneos, aunque en las tribus del Norte también se le conoce como Arkhar o Kharnath, así como por una miríada de otros nombres. Se trata de un dios furioso y lleno de cólera, poseedor de una fuerza bestial y de una habilidad despiadada para el combate que recompensa el valor, la fuerza de las armas y la conquista. En las escasas representaciones que existen de Khorne se le muestra como un ser tremendamente musculoso y con cabeza de animal sentado en un descomunal

trono de bronce que se levanta sobre una montaña de cráneos. Estos, según se dice, son los cráneos de las víctimas de sus paladines y los cráneos de aquellos de sus seguidores que han muerto en batalla. Encadenados a este trono, se encuentran sus mastines; en los textos oscuros está escrito que cualquiera de sus seguidores puede invocar la ayuda de Khorne para lanzar a estos cazadores implacables contra un enemigo, sobre todo contra los enemigos cobardes que evitan luchar en combate abierto.



No existe ningún templo de Khorne y las ceremonias que se llevan a cabo en su nombre son escasas, ya que al ser el Dios de la Guerra se le rinde culto en el campo de batalla. La única plegaria que se reconoce es el brutal grito de guerra que rugen todos sus seguidores: “¡Sangre para el Dios de la Sangre!”. En otras partes del

mundo, más allá de los desiertos del Caos, hay quien adora al dios Khaine, el Señor del Asesinato, y existen muchos estudiosos interesados en temas

heréticos y peligrosos que discuten sobre si el dios élfico Khaine se trata del mismo Khorne o si, por el contrario, este se trata de un poder menor aparte.

Khorne desprecia la hechicería y todo lo relacionado con la magia, aunque no le importa que se utilicen armas y armaduras mágicas para propiciar la carnicería en su nombre. No existen hechiceros de Khorne porque un paladín de Khorne es la viva imagen del guerrero que lucha contra su enemigo cara a cara, en lugar de destruir a sus



adversarios a distancia mediante rayos mágicos. Las hachas son las armas favoritas de Khorne y a la vez símbolo de este dios. Otro símbolo suyo (que suelen llevar puestos sus seguidores) es el “collar de Khorne”: un enorme anillo lleno de clavos que se cierra alrededor del cuello a imagen de los collares de los mastines de Khorne.

Los paladines de Khorne son luchadores de reacciones impredecibles, ya que opinan que los días en los que no se haya matado en nombre de Khorne son

días desperdiciados. Por esta razón, puede ser que ataquen tanto a amigos como enemigos, sobre todo cuando escasean los enemigos de verdad. Los paladines de Khorne son muy competitivos y, a menos que crean que su dios los ha reunido porque va a librarse una gran batalla, el encuentro entre dos paladines acaba, prácticamente de manera inevitable, con un derramamiento de sangre y la muerte de uno de ellos o incluso de ambos.



NURGLE, SEÑOR DE LA DESCOMPOSICIÓN

También conocido como Nurglitch, Onogal, Neiglen y por otros muchos apelativos, Nurgle es el Señor de la Descomposición. Él es el que desencadena el hambre y la peste sobre el mundo y es a Nurgle a quien acuden los mortales cuando imploran ayuda para resistir los estragos de la

enfermedad, de la edad y del inevitable declive que comporta el paso de los años. Cuando se arruinan las cosechas, cuando un niño cae presa de la fiebre y cuando las heridas empiezan a encontrarse en el campo de batalla, se ofrecen súplicas a Nurgle para que este se contenga.

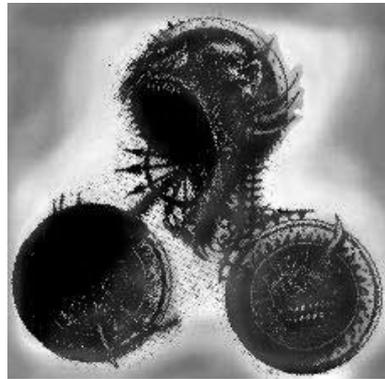


Nurgle se aparece a sus seguidores como una criatura con el cuerpo tremendamente abotargado, recubierto de furúnculos y pústulas y rodeado de una densa nube de moscas, cada una de las cuales porta el símbolo del dios marcado sobre su caparazón. Tiene la piel abierta y hecha jirones y por las tripas que lleva al descubierto vomita Nurgletes, que son las malignas criaturas hijas de Nurgle. Se dice que Nurgle se deleita con cada pústula nueva que aparece, con cada sarpullido y con cada ampolla diferente, y de todos los dioses es el que más se interesa por las dolencias de sus seguidores mortales.

A Nurgle se le considera como un dios de talante afable, casi jovial, por lo que a menudo se le llama el Padre o el Viejo Nurgle. Mientras que los paganos insensatos gimen, hacen rechinar los dientes y se estiran de los pelos cuando azota la plaga y los pueblos y ciudades quedan arruinados, los fieles de Nurgle no paran de reír al contemplarla obra de su señor. Estos han aceptado la futilidad de tratar de enfrentarse a Nurgle y a la inescapable ruina que provoca y, en su lugar, se abandonan a los placeres de la descomposición y de la enfermedad y se dedican a gozar de la entropía y de la ruina.

Nurgle ofrece la bendición de la peste y la putrefacción con amplia generosidad. Los paladines de Nurgle, atacados por las enfermedades, son a su vez inmunes a dichas plagas, ya que se acostumbran al dolor y a las molestias y, aunque sus cuerpos se pudran, el espíritu de Nurgle los mantiene en vida cuando deberían estar muertos. De este modo, los paladines de Nurgle pueden resistir las

heridas y los males que dejarían a otros incapacitados y así seguir luchando en nombre de este dios. Mirar a estos individuos es algo horrible, más que contemplar a cualquier otro paladín del Caos, puesto que la carne descamada, los estómagos hinchados llenos de gases cadavéricos y el hedor a muerte que rezuman induce a pensar inevitablemente en el destino que espera a todas las criaturas vivas.



SLAANESH EL PRINCIPE NEGRO

Slaanesh, el Príncipe Negro del Caos, es el más joven de todos los dioses del Caos. Conocido bajo una infinidad de nombres como Shornall o Lanshor, el Señor del Placer gobierna sobre todas las cosas bellas y atractivas. Como señor de los excesos y del poder creativo, su esfera de influencia incluye la música, el arte y la pasión; y, como personificación de la complacencia en todas sus formas, los encantos de Slaanesh resultan altamente atractivos y aquellos que siguen sus pasos, al poco tiempo, se ven seducidos por los vicios

del orgullo, la arrogancia y los excesos. Debido a su belleza y su atractivo divinos, a Slaanesh se lo representa provisto de un encanto tangible y absolutamente irresistible. De tipo esbelto, extremidades largas y gran elegancia, el dios es completamente andrógino y desafía el orden natural del universo. Es capaz de arrebatarse el alma del cuerpo de sus enemigos mientras estos se quedan atónitos contemplando con adoración y anhelo las profundidades ocultas de sus brillantes ojos.



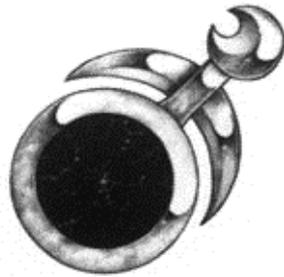
Slaanesh es adorado a lo largo y ancho de las tierras del Norte, así como dentro del Viejo Mundo, bajo nombres y apariencias muy distintas. Los hombres de las tribus del Norte buscan ganarse los favores de Slaanesh para sus propios intereses, ya que el Príncipe Negro del Caos tiene el poder de infundir a sus seguidores una parte de su gloria radiante y así hacer que los insignificantes mortales caigan a sus pies llenos de fervor. En tiempos remotos, una facción de los Elfos de

Ulthuan se dedicó al pervertido culto del Señor del Placer y se rumorea que eso fue lo que ocasionó el gran cisma de esa noble raza. En las sociedades secretas en el corazón de las ciudades más grandes y entre las clases altas más decadentes de la sociedad es donde los cultos herméticos a Slaanesh prosperan. ¿Cuántos habrán caído, sin darse cuenta, bajo el dulce abrazo de Slaanesh al sucumbir a los pecados de los excesos? ¿Cuántos grandes líderes de los hombres habrán acudido al Príncipe

Negro del Caos para conseguir su puesto o para ganarse el apoyo y el respeto de sus iguales? Slaanesh extiende ávidamente su poder a costa de las debilidades de los mortales y se regocija con la devoción que le procesan sus fieles.

Los paladines de Slaanesh son líderes majestuosos y carismáticos adorados por sus seguidores y que consiguen atraer a enormes contingentes de guerreros. No es difícil caer presa del atractivo que desprenden dichos individuos: a pesar de que, a medida que se enfrasca más en sus propósitos, el paladín se va distanciando cada vez más de sus seguidores, su actitud distante y su apariencia extramundana no hacen más que promover aún más su adoración. Los honores de Slaanesh son extraordinarios, por lo que los paladines de Slaanesh se enorgullecen inmensamente de los dones que el

Príncipe Negro les ha concedido y se abandonan a las alabanzas con las que los simples mortales se dedican a halagarlos. Se trata de individuos imponentes, poseedores de un encanto y un atractivo que va más allá de la belleza física y que se mueven con una elegancia natural y una precisión exquisitas. La mera presencia de un paladín de Slaanesh resulta algo inspirador, ya que poseen un aura que parece encantar a todos los que les rodean, los cuales se ven impulsados a llevar a cabo actos de absoluta fe y de sacrificio extremo. Se ven alejados de todas las preocupaciones típicas de los mortales, de modo que abandonan el dolor, el miedo, la lealtad y la humanidad y pasan a centrarse totalmente en alcanzar sus propias metas. Todas las criaturas quedan sometidas a la voluntad del paladín con la única misión de adularlo o ser destruidas.





BESTIARIO DEL CAOS



ADORADORES DEL CAOS

Esta sección del Bestiario se ocupa de los servidores mortales del Caos: los guerreros y bárbaros que componen el grueso de los adoradores emplazados en el lejano Norte.

• Guerreros del Caos •

Los guerreros del Caos son guerreros temibles, elegidos de entre los hombres del Norte más fuertes, cuya habilidad en la batalla ha mejorado gracias a las constantes luchas contra otras razas. Son respetados y temidos por las tribus del Norte y se han ganado la autoridad y la admiración de todas las tribus.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	33	4	4	8	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	33	30	30	39	30	26

Habilidades: Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: Arma de dos manos

Equitación

Golpear para Herir

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Escudo(+1arm.) o

Arma a dos manos (+4 daño, -20I)

Armadura Pesada (+4arm. en todas localizaciones)



• Guerreros del Caos Elegidos •

Los más favorecidos de la elite de los guerreros del Caos son los elegidos del Caos, a quienes los dioses han destinado para la gloria. Los elegidos del Caos muestran manifestaciones físicas del

poder de su dios y sus cuerpos se ven deformados y robustecidos mediante la mutación. Los elegidos son guerreros feroces y su estatura es mucho mayor que la de la media de un hombre, pues tienen músculos muy fuertes y, a veces, incluso enormes garras, colmillos como los de los lobos y muchas otras alteraciones y dones que los dioses les han concedido.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	33	4	4	8	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	43	30	30	39	30	26

Habilidades: Ambidiestro

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: Arma de dos manos

Equitación

Golpear para herir

Marca del Caos:

Khorne: Furia Asesina y +15 FV para resistir Conjuros;

Nurgle: causa Miedo a todas las criaturas menores de tres metros, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas;

Tzeentch: Nivel Poder +30 y capacidad de lanzar conjuros de un nivel superior;

Slaanesh: inmune a todos los eventos psicológicos;

Caos Absoluto: repite un evento psicológico una vez por partida

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y Armadura del Caos (+5arm en todas las localizaciones).

Marca de Khorne: Arma a dos manos (+4 daño, -20I)

Marca de Nurgle: Arma de mano (+2 daño) y escudo (+1arm.)



Marca de Tzeentch: Alabarda (+10I, -10 Imp, +3 daño)
 Marca de Slaanesh: Dos armas de mano (+2 daño)
 Marca del Caos absoluto: Arma de mano(+2 daño) y escudo(+1arm).

• **Caballeros del Caos** •

Solo los guerreros del Caos más fuertes tienen el honor de ser denominados caballeros del Caos. Estos guerreros montan los corceles del Caos, caballos mutados por los poderes siniestros y dotados de una enorme fuerza.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	33	5	4	8	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	33	30	30	39	30	26

Habilidades: Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Arma de Especialista: Arma de dos manos
 Equitación
 Golpear para Herir

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y Escudo(+1arm.)
 Armadura Pesada (+4arm. en todas localizaciones).

• **Caballeros del Caos Elegidos** •

Los más temibles de entre todos los guerreros del Caos son los caballeros del Caos elegidos. Como los demás elegidos del Caos, muestran manifestaciones físicas del poder de su dios y sus cuerpos se ven deformados y robustecidos mediante la mutación. Son guerreros feroces y despiadados y su estatura es mucho mayor que la de la media de un hombre.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	51	33	5	4	8	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	43	30	30	39	30	26

Habilidades: Ambidiestro

Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Arma de Especialista: Arma de dos manos
 Equitación
 Golpear para herir

Marca del Caos:

Khorne: Furia Asesina y +15 FV para resistir Conjuros;
 Nurgle: causa Miedo a todas las criaturas menores de tres metros, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas;
 Tzeentch: Nivel Poder +30 y capacidad de lanzar conjuros de un nivel superior;
 Slaanesh: inmune a todos los eventos psicológicos;
 Caos Absoluto: repite un evento psicológico una vez por partida

Equipo: Arma de mano (+2 daño), Escudo (+1arm.)
 Armadura del Caos (+5arm en todas las localizaciones).

• **Corcel del Caos** •

Los corceles del Caos son caballos mutados por los poderes siniestros y dotados de una enorme fuerza.

M	HA	HP	F	R	H	I
8	41	-	6	3	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	10	10	10	10	-

Equipo: Barda de metal (+2arm. en todas localizaciones menos patas).

• **Bárbaros** •

Las tribus de los hombres del Norte que se lanzan a invadir las tierras del Sur son conocidas entre los infortunados que se encuentran a su paso como los bárbaros del Caos. Cuando no se encuentran invadiendo tierras, se unen en bandas de bárbaros del Caos y se dedican al saqueo brutal de las granjas y aldeas del Imperio y de Catai. Los bárbaros del Caos son luchadores natos



que se han pasado la vida librando numerosas batallas. Desprecian abiertamente a los habitantes de las tierras del Sur, a los que consideran cobardes y débiles, no más dotados para la batalla que un recién nacido.



M	HA	HP	F	R	H	I
4	41	33	4	3	7	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	30	30	30	30	30	26

• **Caballo de guerra** •

Este es el tipo común que montan los bárbaros del Caos, especies pequeñas pero resistentes.

Habilidades: Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: Arma de dos manos

M	HA	HP	F	R	H	I
8	33	-	5	3	11	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	10	10	10	10	-

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y Escudo(+1arm.) o Arma a dos manos (+4 daño, -20I)
Algunos llevan casco (+2arm. cabeza)



BESTIAS DEL CAOS

Esta parte del Bestiario se ocupa de las bestias y monstruos que suelen acompañar a los seguidores del Caos: criaturas sedientas de sangre a las que el poder del Caos ha deformado de manera sobrenatural.

• Engendro del Caos •

Un paladín del Caos que recibe demasiadas recompensas de los Dioses Oscuros suele sucumbir a la locura y la mutación y se convierte en un engendro del Caos. Muchos hombres del Norte lo consideran un gran honor, pues el paladín se convierte en una auténtica criatura del Caos, deformada e indescriptible, que nunca más se verá afectada por las preocupaciones mortales sobre su propia conservación, sobre la lealtad o sobre cualquier otro aspecto que no sea su propio instinto. El destino de un engendro es la muerte, ya sea en el campo de batalla por hachazos o espadaos, desgarrados a manos de una criatura aún más salvaje que el propio engendro o literalmente destrozado debido a la acumulación de energía del Caos que continúa corrompiendo su ya de por sí deformado cuerpo.

Algunos engendros del Caos son más poderosos, ya que poseen rasgos específicos de cada dios. Las bestias de Nurgle exudan un limo que quema la tierra y sus tentáculos y rasposas lenguas infectan a sus enemigos de una sola caricia. Los engendros con largos cuerpos en forma de serpentina y multitud de agudos y sinuosos tentáculos se conocen con el nombre de Diablos de Slaanesh. Estas criaturas atraviesan en campo de batalla a toda velocidad atrapando a la carrera a los enemigos del Caos con sus brazos parecidos a látigos y sus garras aceradas.

Las bestias sanguinarias de Khorne son una masa de músculos y tendones con prominentes venas y una cola en forma

de látigo. Sus múltiples colmillos, garras afiladas y colas armadas les sirven para decapitar y destripar de un solo golpe.

Las criaturas más extravagantes son los dracos de Tzeentch, que gracias al poder de la mutación, ondulan y cambian constantemente. Su piel está llena de ampollas y sus fauces abiertas en forma de miembros extendidos emiten llamas desde orificios supurantes y estallan en ráfagas de color púrpura, rojo y azul con las que incineran a los enemigos demasiado próximos.

M	HA	HP	F	R	H	I
3d3	33	-	4	5	21	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
D6+1	-	11	6	100	48	-

Rasgos Psicológicos: Los engendros del Caos están absolutamente locos, por los que ignoran todas las tiradas psicológicas y nunca se retiran de un combate.

Reglas Especiales: Criatura Grande (+2daño adicional) Causa Miedo a todas las criaturas menores de tres metros. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance). Movimiento Aleatorio.

Bestia Sanguinaria de Khorne: un engendro del Dios de la Sangre suma +1 a su atributo de fuerza.

Bestia de Nurgle: las Bestias de Nurgle disponen de Ataques Envenenados(D6H quien no supere un chequeo de R). Probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas.



Diablo de Slaanesh: un Diablo de Slaanesh tiene un atributo de movimiento de 6d3 en lugar de 3d3.

Draco de Tzeentch: estas criaturas lanzan llamas mágicas. Se trata de un arma de aliento con forma de cono con un alcance de 14 metros de largo por tres de ancho en la base del cono de Fe4.



• Dragones del Caos •

Antaño, los terribles dragones de dos cabezas (o “dragones del Caos”), descendientes del dragón ancestral Galrauch, fueron los nobles y orgullosos gobernantes de los cielos; ahora se encuentran divididos, mutados y destrozados por las fuerzas de la transformación y nacen con sus alas recubiertas únicamente de carne y huesos y con sus músculos y órganos expuestos al exterior. Envuelto por el humo y las llamas, el dragón del Caos es la bestia más poderosa de las tierras del Norte, la contrapartida terrorífica de todo orden y cordura, que puede destrozarse las retaguardias de los

ejércitos con sus garras y colmillos de acero. Los dragones del Caos son invariablemente criaturas perversas y tan cambiantes como su creador, Tzeentch.

En épocas de guerra, los dragones del Caos sienten la llamada de los dioses del mismo modo que el resto de criaturas del Caos y se dice que algunos de ellos se han unido a los ejércitos del Norte cuando han marchado a enfrentarse contra los débiles habitantes del Sur. Tan solo los señores del Caos más poderosos consiguen someter a estas bestias a su voluntad para dirigirse a la batalla sobre sus lomos e incluso entonces esto se considera más una alianza impía que una relación de amo y servidor.

M	HA	HP	F	R	H	I
7	59	-	8	8	68	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	-	79	31	79	89	14

Rasgos Psicológicos: Los Dragones del Caos están, en su mayoría, sujetos a varias locuras. El número de efectos psicológicos a los que está sujeto cada Dragón varía enormemente entre un espécimen y otro.

Reglas Especiales: Criatura Enorme (+4daño adicional, +10imp. con proyectiles) Causa Terror a todas las criaturas menores de tres metros y miedo al resto. Piel Escamosa (+6arm.). Alientos: con forma de cono 24m de ancho y 8m ancho; una cabeza lanza un aliento flamigeo que causa 2D6 heridas de F7, la otra, expira gas corrosivo que causa 2D6 heridas de F4, que ignoran hasta 5 puntos de armadura. Las víctimas que superen un chequeo de iniciativa solo sufren la mitad de daño; No se puede utilizar contra alguien en cuerpo a cuerpo contra el dragón. La cabeza que utiliza el aliento no puede morder en ese mismo asalto. Ataques:

cuatro garras, un mordisco con cada cabeza y un coletazo

• **Mastines del Caos** •

Gran parte de las tribus de los hombres del Norte se dedican a criar y adiestrar enormes mastines que sirven a una gran variedad de fines como la caza y el deporte. Algunas tribus se divierten con el espectáculo de luchas entre estos mastines y osos, trolls y otras criaturas. Tras generaciones de crianza selectiva, han obtenido unos mastines más crueles

y poderosos, que tienen más rasgos en común con los lobos que con los perros cuyos entrenadores se encargan de inculcarles más sed de carne y sangre. Estos asesinos naturales también han sufrido todo tipo de mutaciones debido a los efectos del Caos, entre ellas cuernos, colmillos enormes y púas.

M	HA	HP	F	R	H	I
7	43	-	3	3	7	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	43	14	43	43	-



DEMONIOS DEL CAOS

Las páginas siguientes del Bestiario describen con sumo detalle las fuerzas demoniacas del Caos: se trata de entidades espirituales que desafían las leyes naturales.

REGLAS ESPECIALES DE LOS DEMONIOS

Inmunes a psicología: los demonios son inmunes a la psicología de cualquier tipo.

Miedo: los demonios son entidades espirituales que causan miedo a todas las criaturas menores de tres metros.

Aura demoniaca: los demonios no son seres mortales y son prácticamente inmunes a las armas mundanas. Disponen de 4 puntos de armadura mágica en todas las localizaciones. Sin embargo, esos puntos de armadura son ignorados si son impactados por ataques mágicos.

Ataques demoniacos: al tratarse de manifestaciones corpóreas del Caos, los ataques de los demonios se consideran mágicos. Entre estos ataques, también se incluyen los ataques especiales y los ataques a distancia.

Chequeos de inestabilidad: Las criaturas tales como los Demonios, que no pertenecen de forma natural a los planos del mundo real, están sujetos a la inestabilidad. Los cambios entre planos diferentes pueden afectarles de forma grave, llegando incluso a destruirlas. La inestabilidad puede ser evitada si las criaturas están controladas por un superior más poderoso, como un Hechicero o un Campeón, o si permanecen dentro de ciertas áreas especiales donde la inestabilidad no les afecta. A la hora de dirigir escenarios, los DJs deberían hacer notas cuidadosas de cualquier área en la cual ciertas criaturas no estén sujetas a inestabilidad. Tira la inestabilidad cada 10 asaltos con un D6. Una puntuación de 6 indica que la criatura se ha hecho inestable; tira otra vez y consulta la siguiente tabla:

1	El plano de existencia de la criatura y el mundo real se separan. Las criaturas están atrapadas en este plano y empiezan lentamente a perder vitalidad y a hacerse insustanciales. No tires de nuevo por inestabilidad: esos efectos son permanentes. Las criaturas no pueden hacer más daño físico en combate. Siguen siendo afectadas por las armas y la magia normal a su especie. Todavía pueden provocar miedo y otros efectos psicológicos de forma normal. Además, ahora están sujetos a la estupidez
2	La manifestación física y el poder de las criaturas son llevadas de vuelta a su plano natural, solo permanece su imagen. No tires de nuevo por inestabilidad, sus efectos son permanentes. Las criaturas no pueden hacer más daño en combate, pero tampoco pueden ser afectados por armas normales. Todavía provocan miedo y otros efectos psicológicos. Las criaturas son expulsadas automáticamente por ataques mágicos o por golpes de armas mágicas.
3	El estado de flujo entre el plano de existencia de las propias criaturas y el mundo real les dejan confundidas e inseguras. No podrán moverse durante D6 asaltos. Si están en combate, las criaturas solo hacen la mitad de heridas de lo normal, y todos los golpes contra ellas les hacen el doble de daño.
4	Algunas de las criaturas son absorbidas por completo a su propio plano de existencia. Desaparecen D6 criaturas (En caso de demonios grandes sufren 4D6 heridas)
5	El estado de flujo entre el plano de existencia de las propias criaturas y el mundo real las fortalece. Durante D6 asaltos, luchan con el doble del número normal de ataques.
6	Las criaturas obtienen un gran poder mientras los planos de existencia se acercan. Durante los siguientes D6 asaltos, no reciben daño de ningún tipo. Además, todos sus ataques causan +1herida o +1%/+10% efecto para ataques con modos de ataques no golpeante.

• Príncipes Demonio y Demonios Mayores •

Convertirse en demonio es la meta final de todos aquellos que siguen la senda del Caos. Es la recompensa tras décadas de dedicación a los dioses del Caos con la que se obtiene la inmortalidad y un poder y una fuerza inimaginables. Algunos consideran a los príncipes demonio incluso más peligrosos que los grandes demonios, ya que los primeros conservan gran parte de individualidad e independencia a diferencia de otros demonios que solo son meros instrumentos para sus amos. Todos ellos nacen con unas enormes alas, uno de los signos de los demonios, con las que pueden atravesar volando el campo de batalla para descargar sobre sus enemigos toda la potencia de sus armas gigantescas, saturadas de energía del Caos en estado puro.

Además de transformarse en un príncipe demonio, un sirviente de los Dioses Oscuros puede llegar a ser poseído por el espíritu de un demonio. Estas criaturas no son tan poderosas como los príncipes demonio, pues deben emplear gran parte de su energía en mantener su vínculo con el reino mortal. Se les denomina demonios mayores y suelen acompañar a los príncipes demonio y a los grandes demonios en la batalla, aunque también suele ocurrir que un paladín del Caos de ordenes a un demonio mayor.

Los príncipes demonio y los demonios mayores son tan variados como los mismos paladines del Caos. Algunos de ellos son guerreros temibles, en particular los príncipes demonio de Khorne, mientras que los seguidores de Tzeentch elevados a la categoría de demonios suelen destacar como poderosos hechiceros. Dado que se encuentran en la frontera entre la mortalidad y la existencia demoniaca, los príncipes demonio pueden estar al

mando tanto de legiones humanas como de legiones demoniacas. Algunos príncipes demonio abandonan a sus seguidores mortales y se ponen al frente de huestes demoniacas surgidas del Reino del Caos, a las que mantienen en el plano mortal gracias a su energía antinatural. Otros siguen al frente de su horda, cuyos miembros adoran a su gran líder como a un semidiós, afirmación que no se aleja demasiado de la realidad.

De hecho, algunos de los príncipes demonio más antiguos y poderosos son adorados como deidades. Estos se convierten en dioses locales para los habitantes de las aldeas y tribus: actúan como intermediarios de su deidad protectora y sus palabras y acciones se consideran palabras y acciones de los propios Dioses Oscuros. Pese a ello, solo un príncipe demonio demente podría llegar a pensar que es más poderoso que los propios dioses.

Príncipe Demonio

M	HA	HP	F	R	H	I
6	76	0	5	6	34	80
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	79	89	89	69	69	28

Habilidades: Idioma Arcano:

Demoniaco

Inmune a la enfermedad

Inmune al veneno

Visión Nocturna

Saber Demoniaco

Habilidades según marca:

Caos Absoluto: Oratoria

Tortura

Khorne: Golpear para Herir

Golpe Poderoso

Muy Fuerte

Tzeentch: Lanzar Hechizos: Tzeentch

Consciencia de la magia

Varios hechizos de

Tzeentch de hasta nivel 4



Nurgle: Muy resistente,
Resistir Dolor
Extender la Enfermedad

Slaanesh: Esquivar Golpe
Encanto
Seducción

Reglas Especiales: Garras (+2 daño).
Puede Volar como picador. Causa
Terror a todas las criaturas menores de
tres metros, y Miedo al resto. Criatura
grande (+2daño adicional)

Marcas del Caos:
Caos Absoluto: repite un evento
psicológico una vez por partida.

Khorne: Furia Asesina, y +15 FV para
resistir Conjuros;

Tzeentch: Posee tantos puntos de magia
como un hechicero de nivel 4 (18D4) y
puede actuar como tal;

Nurgle: Probabilidad de 42% de
efectuar heridas infectadas, +6H;

Slaanesh: Siempre ataca el primero en
combate cuerpo a cuerpo, Empatía 89;

Recompensas Démoniacas: disponen
de D3 recompensas dmoniacas
(pag54).

Demonio Mayor

M	HA	HP	F	R	H	I
6	66	0	5	6	28	70
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	79	79	79	51	51	18

Habilidades: Idioma Arcano:
Demoniaco
Inmune a la enfermedad
Inmune al veneno
Visión Nocturna
Saber Démoniaco

Habilidades según marcas:
Caos Absoluto: Tortura

Khorne: Golpear para Herir
Golpe Poderoso

Tzeentch: Lanzar Hechizos: Tzeentch
Consciencia de la magia
Varios hechizos de
Tzeentch de hasta nivel 2

Nurgle: Muy resistente,
Extender la Enfermedad

Slaanesh: Esquivar Golpe
Seducción

Reglas Especiales: Garras (+2 daño).
Puede Volar como picador. Causa
Terror a todas las criaturas menores de
tres metros, y Miedo al resto. Criatura
grande (+2daño adicional)

Marcas del Caos:
Caos Absoluto: repite un evento
psicológico una vez por partida.

Khorne: Furia Asesina, y +15 FV para
resistir Conjuros;

Tzeentch: Posee tantos puntos de magia
como un hechicero de nivel 2 (10D4) y
puede actuar como tal;

Nurgle: Probabilidad de 42% de
efectuar heridas infectadas, +6H;

Slaanesh: Siempre ataca el primero en
combate cuerpo a cuerpo, Empatía 79

Recompensas Démoniacas: disponen
de una recompensa dmoniaca (pag54).

• Monturas Démoniacas •

También conocidas como corceles de
los dioses, las monturas dmoniacas
nacen fruto de conjuros diabólicos y
ceremonias de sacrificio y
apaciguamiento. Las monturas
dmoniacas poseen cuerpos inmortales
corrompidos por cuernos, armaduras
óseas y colmillos de acero y sus
ojosarden con las llamas del Caos.



Algunas son gigantescos caballos de carga cuyo aliento es una nube de pestilencia; otras son criaturas enormes, semejantes a osos, con garras de acero que pueden abrir las entrañas de un hombre de un solo golpe; algunas son bestias demacradas y consumidas que se mantienen en el plano de la existencia gracias a las energías inmortales del Caos. La tierra tiembla o se resquebraja al paso de estas bestias mientras el aire se satura de energía mágica; sus rugidos y lamentos suelen estremecer hasta al más aguerrido guerrero. Solo los paladines más valientes y hábiles pueden ir a lomos de una montura demoniaca, pues estas criaturas son tan inteligentes y malévolas que normalmente no permiten llevar sobre sus lomos a los simples mortales.

M	HA	HP	F	R	H	I
8	47	-	5	5	18	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	-	65	42	63	65	-

Reglas Especiales: Mientras su jinete permanezca con vida la voluntad de su maestro guía a las Monturas Demoniacas, por lo que no sufren inestabilidad demoniaca.

• Furias del Caos •

Los demonios alados conocidos con el nombre de furias no están asociados a ningún dios del Caos en particular; simplemente, son manifestaciones del Caos absoluto. Debido a ello, resultan quizá los demonios más débiles de todos los que infestan el mundo, pero, aun así, suponen un desafío para la mayoría de los mortales. Se trata de criaturas esencialmente cobardes, que prefieren atacar objetivos aislados y lanzarse sobre ellos, batiendo sus alas, en bandadas rabiosas.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	43	0	4	3	7	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	24	24	24	24	24	14

Reglas Especiales: Puede volar como picador. Garras (+2daño)



• Devorador de Almas •

Un gran demonio de Khorne recibe muchos apelativos diferentes, como por ejemplo, el ensangrentado, el señor de los cráneos, el carnicero despótico, el dios de la batalla y, más comúnmente, el devorador de almas. Este demonio de estatura colosal blande un hacha rúnica de destrucción y un látigo que arde con las llamas del infierno con el que despedaza las almas de sus enemigos. Tiene unas alas gigantescas que bate sobre el campo de batalla, donde aúlla dominado por una ira inmortal. Su sed de sangre va más allá de toda comprensión humana, pues ataca a cuanto se pone a su alcance con una increíble ferocidad. No conoce otro miedo que el que infunde su terrorífico maestro Khorne y carga contra el enemigo sin pensar en las consecuencias, pues las consecuencias suelen ser las muertes de aquellos que osan enfrentársele en lugar de salir huyendo.

Los devoradores de almas son semidioses portadores de la muerte y su mera presencia hace que sus aliados demoniacos y mortales entren en un estado de furia asesina. Son criaturas llenas de odio que rugen sus desafíos a sus adversarios mortales, pocos de los cuales pueden aguantar ante ellos más tiempo que un latido de corazón.

La llamada a la batalla no termina nunca para un devorador de almas, sin importar cuantos cráneos adornen ya el trono de Khorne ni cuantas almas hayan sido separadas de sus débiles cuerpos mortales a manos del hacha y el látigo. Un devorador es un guerrero inmortal y, mientras exista una guerra que librar, seguirá luchando

M	HA	HP	F	R	H	I
6	89	0	8(9)	7	64	100
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
8	89	89	89	89	89	14

Habilidades: Golpear para Herir
Golpe Poderoso
Muy fuerte
Tortura
Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
Conocimiento Demoniaco
Idioma Arcano: Demoniaco

Reglas Especiales: Criatura enorme (+4 daño adicional, +10imp. proyectiles). Puede Volar como picador. Furia Asesina. Causa Terror a todas las criaturas menores de tres metros, y Miedo al resto.

Recompensas Demoniacas: *armadura de Khorne*, *el hacha de Khorne* y *el poder de Khorne* (consulta la pagina 54).

Equipo: Hacha de Khorne (+2 daño), Látigo (alc.6m +1daño)

Ataques: Efectúa 7 ataques con el hacha de Khorne y 1 ataque con el Látigo.



• Desangradores de Khorne •

Los desangradores de Khorne son demonios menores, conocidos como los soldados de Khorne, los guerreros ensangrentados, los colmillos de la muerte o los guerreros cornudos. Dichos guerreros portan espadas manchadas con la sangre derramada de toda una generación de guerreros caídos en combate. Marchan a la batalla con estandartes ondeantes que se agitan en una especie de brisa no terrenal, acompañados de los cánticos de aquellos a quienes han destruido en batalla. Son criaturas bestiales, con bocas babeantes y repletas de dientes afilados como cuchillos, cuya piel está constantemente bañada en sangre y cuyas melenas son como espinas con sangre seca. Al igual que su airado dios, a los desangradores de Khorne solo les mueve su ansia de sangre en la batalla. Suelen ir envueltos en fragmentos de armaduras que, a veces, se fusionan con su propia piel y empuñan enormes hachas, el símbolo de su señor y maestro, Khorne, el dios de la guerra.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	53	0	5	3	9	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	49	59	39	51	67	14

Habilidades: Golpear para Herir
Golpe Poderoso
Conocimiento Demoníaco
Idioma Arcano: Demoníaco
Arma de Especialista: A dos manos

Reglas Especiales: Furia Asesina

Equipo: Enormes hachas a dos manos
(+4 daño, -10I)

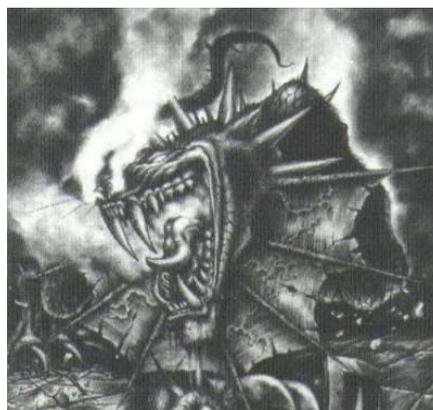


• Mastines de Khorne •

Los cazadores de sangre llegan tras recorrer distancias inimaginables a través de mares y montañas, pues son crueles depredadores que conocen el olor de todas las criaturas mortales. Los mastines de Khorne son bestias brutales que llevan alrededor de sus cuellos enormes collares recubiertos de púas y pinchos. Sus afiladas garras son como espadas y sus cuerpos ensangrentados están cubiertos por tendones y músculos antinaturales. Son tan salvajes como su propio dios, ya que se abalanzan sobre todo el que se cruce en su camino y el único motivo de su existencia es la emoción de la caza y la inevitable matanza de sus víctimas.

M	HA	HP	F	R	H	I
7	53	0	4	3	8	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	59	19	51	67	-

Reglas Especiales: Enormes Colmillos (+2daño), Furia Asesina.



• Juggernauts de Khorne •

Son las monturas de los servidores de Khorne. Estas enormes bestias demoniacas acorazadas son mitad demonios y mitad maquinas de acero. Estas colosales bestias compuestas por hierro y bronce tienen un tamaño mucho mayor que el de un simple guerrero humano y sus cuerpos están recubiertos de placas de metal, aunque tienen fuego por sangre y un corazón demoniaco. Son forjadas en los fuegos oscuros del Caos, ostentando inscripciones rúnicas diabólicas y su ira ancestral es recubierta por músculos y huesos metálicos.

Los paladines de Khorne más favorecidos por Khorne tienen a un juggernaut por montura. La carga de los juggernauts hace que el suelo se estremezca a su paso y pocos son los que permanecen impasibles ante esta unión pagana entre temible guerrero y montura antinatural que lo arrasa todo a su paso.

M	HA	HP	F	R	H	I
7	55	0	5	5	18	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	-	59	12	51	49	-

Reglas Especiales: Criatura Grande (+2daño adicional); Acorazado (+5arm. en todas las localizaciones); Mientras su jinete permanezca con vida la voluntad de su maestro guía al Juggernaut, por lo que no sufren inestabilidad demoniaca.

• Guardián de Secretos •

Dotado de múltiples brazos y de ojos como joyas de movimientos sensuales aunque mortíferos y fieros, el guardián de Secretos es el gran demonio de Slaanesh. Se deleita con el dolor más exquisito, con la caricia de una garra atravesando la piel y los músculos o con el delicado toque del acero atravesando huesos y órganos. Los guardianes de secretos son enemigos terroríficos con

los que enfrentarse. Son los despojadores de la pureza, los corruptores de la fe, son astutos e insidiosos: se recrean practicando su magia maligna y se divierten haciendo que los amigos se odien y enamorando o fascinando al enemigo mediante trucos e ilusiones con los que enturbian sus mentes.

Formado con la esencia del Caos y dotado con el regalo de la magia oscura sutil e insidiosa del Príncipe Negro, todo guardián de secretos es un hechicero experto que puede desgarrar al enemigo mediante espasmos agónicos, enturbando su mente con oscuros susurros de gloria y creando ilusiones de sus peores pesadillas y sus mayores deseos.

Como todos los grandes demonios, el guardián de secretos destaca por su gran altura en el campo de batalla, si bien emana un aura de belleza sensual que oculta su verdadera naturaleza. Sus enormes garras afiladas pueden atravesar la armadura de un caballero de un sutil golpe, mientras que con sus manos puede aplastar los huesos y tendones de sus enemigos con gran facilidad.

A estos poderosos demonios se les conoce también como los celebradores del dolor, ya que les produce un placer sumo la tortura y el sufrimiento de los demás. Al igual que todos los siervos de Slaanesh, no teme sufrir dolor ni mal alguno, pues, ya sea doloroso o placentero, suele ir acompañado de estimulantes gritos con los que ensordecen y confunden al enemigo. Un guardián de secretos concede un especial cuidado y atención a cada golpe que propina, de forma que una caricia sensual se convierte en un abrazo que rompe las costillas y un roce casual, en un cincelazo con el que derrama órganos y sangre que forman bellos dibujos en el suelo.



Los pocos mortales con la valentía suficiente para desafiar a este monstruo deben ser puros de mente y de corazón, porque un guardián de secretos está rodeado de encantamientos que acaban por enturbiar la mente y aletargar los sentidos. Debido a esto, muchos héroes han acabado por caer bajo las irresistibles garras de esta bestia, cautivados por sus propios sueños e incapaces de resistirse a sus deseos e instintos más primarios, mientras que el gran demonio de Slaanesh jugaba con ellos deleitándose al desmembrarlos con calculada lentitud y precisión.



• Diablillas •

M	HA	HP	F	R	H	I
8	78	0	7	7	59	100
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	89	89	89	89	89	89

Habilidades: Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
Encanto
Seducción
Tortura
Idioma Arcano: Demoniac
Conocimiento Demoniac

Reglas Especiales: Garras (+2daño). Criatura enorme (+4 daño adicional, +10imp. proyectiles). Causa Terror a todas las criaturas menores de tres metros, y Miedo al resto.

Recompensas Demoniacas: *Almizcle soporífero* y *Aura de Slaanesh* (consulta la pagina 54).

Hechicero: El Guardián de Secretos es un hechicero de nivel 4, conoce todos los hechizos del Saber de Slaanesh y posee 18D4 puntos de magia.

Las diablillas son los demonios menores de Slaanesh y están dotadas de una belleza realmente perturbadora. Nadie sabe los placeres ultraterrenales que podrían brindar al alma, pero en el campo de batalla solo aportan dolor. Son crueles y vengativas y se divierten causando amores fatales sobre aquellos que se resisten a sus encantos caóticos. Las diablillas son rápidas y letales con todo el que se cruza en su camino. Gracias a sus ágiles piernas van por todo el campo de batalla realizando una danza mortal con cada enemigo, al que cubren de heridas profundas con sus garras largas como guadañas.

Las diablillas poseen la belleza fascinante y el encanto hipnótico típico de todos los demonios de Slaanesh. Luchar contra ellas supone luchar contra los deseos del corazón, pues extraen la fuerza del cuerpo, nublan la mente y merman toda voluntad de lucha. Estas criaturas de apariencia frágil son capaces de superar en combate a los guerreros más experimentados y convierten el campo de batalla en un espectáculo decadente para la mera diversión del Príncipe del Placer.

M	HA	HP	F	R	H	I
5	45	0	4	3	8	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	69	59	49	51	51	69

Habilidades: Esquivar Golpe
Reflejos Rápidos
Ambidiestra
Danza
Encanto
Seducción
Tortura
Equitación: Montura de Slaanesh
Idioma Arcano: Demoniaco
Conocimiento Demoniaco

Reglas Especiales: Garras (+2 daño).
Aura de Slaanesh (Todo aquel que se enfrente a una diablilla debe realizar un chequeo enfrente de su FV contra la Em de la diablilla, si falla por 20 puntos o más no podrá actuar)

Equipo: Aquellas que no disponen de dos garras usan una garra y una retorcida espada curva (+2 daño). Por lo que debes añadir un ataque a todas las diablillas en su perfil de atributos.



• **Montura de Slaanesh** •

Las diablillas cabalgan a menudo a lomos de monturas muy elegantes aunque más rápidas que cualquier otra montura mortal. Al igual que todas las criaturas de Slaanesh, estas esbeltas bestias demoniacas poseen una apariencia turbadora e hipnótica, así como una belleza inconfundiblemente sinuosa.

Mientras están quietas, unos sutiles colores y tonos se deslizan por la piel de la bestia creando un ritmo hipnótico y seductor. Al moverse, dichos dibujos se arremolinan y laten en concordancia con el paso ligero de la bestia, fluyendo suave y casi imperceptiblemente de una forma a otra.

Las diablillas montadas son las cazadoras del Príncipe Negro, uno de los muchos cebos que usa este para capturar nuevas almas. Estas sirenas cazadoras se valen de la rapidez de su montura para jugar con su presa mortal, retrasando siempre el momento de la matanza para alargar el sufrimiento de la presa. Las mismas monturas luchan con una ferocidad que contrasta con su esbelta figura. Atacan con sus lenguas serradas con una puntería y rapidez mortífera, mientras la diablilla ataca con sus garras y espadas, realizando cortes muy precisos y elegantes.

M	HA	HP	F	R	H	I
11	36	-	3	3	9	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	59	29	51	51	-

Reglas Especiales: Debido a su sobrenatural destreza, la montura de Slaanesh siempre ataca primero en combate cuerpo a cuerpo. En caso de que el oponente también cuente con esta habilidad, los ataques se resolverán en orden de iniciativa.

Ataque de lengua: la lengua de la montura segrega un empalagoso veneno que puede hacer perder la razón a un hombre con una sola gota, provocándole alucinaciones antes de matarlo. Cualquier personaje herido por una montura de Slaanesh debe realizar un chequeo de R. En caso de fallar sufrirá alucinaciones durante los siguientes D10 turnos, para luego morir.

• Corceles de Slaanesh •

Estas extrañas bestias suelen ser ofrecidas como obsequio a los paladines de Slaanesh que logran cosechar hazañas gloriosas. Como todos los demonios de Slaanesh, los corceles de Slaanesh poseen una belleza perversa que combina la gracia y la elegancia con una apariencia del todo sobrenatural. Sus cuerpos largos y sinuosos se retuercen a toda velocidad. Se dice que son capaces de saborear los vientos de la magia en busca de almas mortales, del mismo modo que las bestias perciben el aroma de la brisa. Estas bestias galopan a una velocidad endiablada propinando cortes agonizantes con su afilada lengua. Por esta razón, a veces se les denomina los látigos de Slaanesh o las lenguas desollantes. Los ojos de los corceles transmiten una inteligencia encantadora, pero no son más que simples bestias que actúan bajo los designios del dios que las ha creado.

M	HA	HP	F	R	H	I
11	46	-	4	4	18	50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	-	59	19	51	49	-

Reglas Especiales: Criatura grande (+2daño adicional). Mientras su jinete permanezca con vida la voluntad de su maestro guía a los Corceles de Slaanesh, por lo que no sufren inestabilidad demoniaca.

• Gran Inmundicia de Nurgle•

La gran inmundicia de Nurgle se considera la más fétida e infecta de todas las creaciones de los dioses oscuros, pues su piel es hinchada y gangrenosa y en algunos lugares deja entrever los órganos palpitantes que cubre, mientras que en otros es desgarrada por las enfermedades y está llena de pústulas sangrantes por todos lados. Algunos conocen a esta criatura

como el señor de la putrefacción, pues su simple presencia infecta el aire como cualquier tipo de enfermedad contagiosa para todo ser vivo.

La gran inmundicia de Nurgle siempre trata de forma paternal a todas las manadas de nurgletes, portadores de plaga y paladines mortales que le acompañan. Se enorgullece de los logros obtenidos con sus criaturas y proclama a viva voz el esplendor de las llagas y pústulas de aquellos que la rodean. Por supuesto, también se carcajea a pleno pulmón ante la destrucción llevada a cabo en nombre de Nurgle, ya que todas las formas de muerte y destrucción resultan placenteras para la hueste de la decadencia.

Como el amor de Nurgle y sus creaciones le brinda una inmensa alegría, la gran inmundicia se encoleriza profundamente cuando los imprudentes enemigos del Caos intentan frustrar los grandes planes de Nurgle. En combate, resulta realmente aterradora, pues muestra su indignación con un rugido ensordecedor que se propaga por todas partes. Da buena cuenta de sus enemigos valiéndose de sus enormes espadas de hierro corrosivo y se abre camino destrozando a sus enemigos con golpes propinados con sus flagelos de plaga, que la hacen tan imparable como la inevitable marcha de la decadencia y la podredumbre.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	68	-	7	7	100	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	89	89	89	89	01

Habilidades: Muy Resistente
 Inmunidad a Veneno
 Inmunidad a Enfermedad
 Extender Enfermedad
 Resistir Dolor
 Golpe Poderoso



Arma de Especialista: Látigos y Cadenas

Arma de Especialista: A dos Manos

Idioma Arcano: Demoniaco

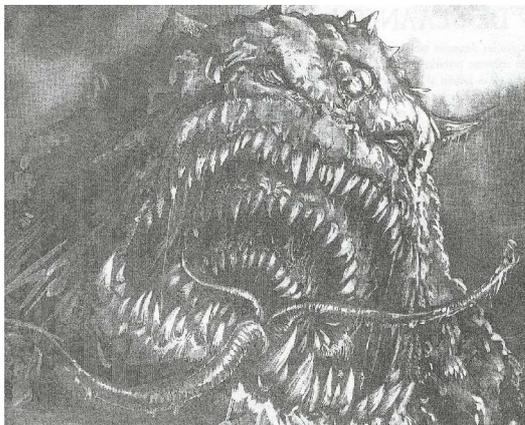
Conocimiento Demoniaco

Reglas Especiales: Criatura enorme (+4 daño adicional, +10imp. proyectiles). Causa Terror a todas las criaturas menores de tres metros, y Miedo al resto. Probabilidad de 72% de efectuar heridas infectadas.

Recompensas Demoniacas: *Nube de moscas y torrente de corrupción* (consulta la pagina 54).

Hechicero: La Gran Inmundicia es un hechicero de nivel 4, conoce todos los hechizos del Saber de Nurgle y posee 18D4 puntos de magia.

Equipo: Mayal a dos manos (+5 daño, -20 impactar, -20 parada). Espada (+2 daño). Solo puede utilizar un arma cada vez.



• Nurgletes •

Las manadas de nurgletes son enormes masas de pequeñas inmundicias que gritan y chirrían mientras se lanzan desde las rancias tripas del propio Padre Nurgle. Estos demonios diminutos son como furúnculos podridos con patas y dientes que muerden, desgarran e infectan a sus enemigos con sus garras recubiertas de inmundicia. Les divierte cometer actos de malicia, haciendo que

la leche se cuaje, que la crema se agrie y que las heridas se infecten.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	31	0	3	3	4	20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	19	49	29	48	51	01

Reglas Especiales: Los nurgletes van rodeados por una zumbante nube de moscas que se introduce en los ojos y obstruye los oídos de los enemigos distrayéndoles. Todo aquel en combate con un nurglete sufre un -10 a las tiradas de HA. Probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas.

• Portadores de Plaga de Nurgle •

Los portadores de plaga poseen rostros ciclópeos e hinchados que miran impudicamente desde lo alto de unos cuerpos azotados por el hambre y de vientres abultados, con las entrañas destrozadas y los órganos chorreando extrañas sustancias. A veces, se les conoce como los medidores de plaga, pues suelen ir contando las enfermedades del mundo, enumerando todas las plagas e infecciones con sus sonoros cánticos gorgoteantes que resuenan desde el interior de sus bocas repletas de colmillos. Gotean sin cesar excreciones antinaturales y no sienten el dolor, ya que ellos son los portadores de la muerte agonizante, del delirio y de la enfebrecida inanición.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	45	0	4	4	12	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	49	59	39	51	51	01

Habilidades: Muy Resistente

Inmunidad a Veneno

Inmunidad a Enfermedad

Extender Enfermedad

Resistir Dolor

Idioma Arcano: Demoniaco

Conocimiento Demoniaco

Reglas Especiales: Nube de Moscas, todo aquel en combate con un Portador de Plaga sufre un -10 a las tiradas de HA. Probabilidad de 52% de efectuar heridas infectadas.

Torrente de Corrupción: Los Portadores de Plaga vomitan una especie de compuesto mezcla de entrañas, gusanos y suciedad. Se resuelve de forma diferente a la recompensa demoniaca del mismo nombre. Se usa en combate cuerpo a cuerpo en lugar de los ataques habituales y permite a los Portadores de Plaga impactar automáticamente a sus oponentes. Los ataques se resuelven con fuerza 5. Una tirada de I reduce el daño a la mitad.



• Señor de la Transformación •

Ningún secreto escapa a la mirada omnipotente del señor de la transformación, pues nuestras ambiciones e infortunios quedan al descubierto ante su mirada inmortal. Al poseer unas alas brillantes y multicolores y un rostro de pájaro gigantesco, el señor de la transformación es el más extravagante de los grandes demonios. Su piel despide energías antinaturales y la magia fluye a través de su cuerpo deforme igual que la sangre por las venas de un ser mortal. La mutación, la división y la discordia son los objetivos y son muchos los necios y estúpidos

mortales que seguirían al caprichoso señor de la transformación para acabar siendo destruidos según sus planes tortuosos e intrigantes.

Tal y como podría esperarse de una criatura creada a partir de la magia en su estado puro y unida a la voluntad del Maestro de la Hechicería, el señor de la transformación es un hechicero sumamente poderoso. Los vientos de la magia obedecen sus ordenes, así que puede convocar tempestades de cambios y mutaciones o desintegrar a los enemigos de Tzeentch mediante rayos de fuego multicolor.

Aunque el señor de la transformación prefiere utilizar la magia para lograr sus objetivos, también resulta un temible adversario en cuerpo a cuerpo gracias a sus garras como guadañas, con las que puede atravesar la armadura más resistente. A lo largo de los milenios, un sinnúmero de grandes héroes han llegado a subestimar a estas criaturas al creer frágil su cuerpo delgado y sus leves alas; como consecuencia, todos ellos quedaron a merced del demonio en cuanto sus lanzas y espadas se hicieron añicos al golpear su piel inmortal.

Como manifestaciones de El Gran Conspirador, El Que Cambia las Cosas, los grandes demonios de Tzeentch son repugnantemente impredecibles y manipuladores. Son los que menos cuestan de invocar, pero también los que con mayor probabilidad pronunciaran consejos y profecías falsos y engañosos para así contribuir a sus propios planes eternos. Muchos paladines han obtenido grandes ventajas al hacer pactos con un señor de la transformación, si bien todos sus planes y ambiciones terminaron desastrosamente y acabaron por verse transformados en engendros deformes plagados de mutaciones. No obstante, si un paladín llegara a ser más astuto que

esta criatura, la recompensa casi no tendría límites.

M	HA	HP	F	R	H	I
6	67	0	7	7	58	100
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	89	89	99	89	89	35

Habilidades: Leer/Escribir

Consciencia de la Magia

Lanzar Hechizos: Tzeentch n1

Lanzar Hechizos: Tzeentch n2

Lanzar Hechizos: Tzeentch n3

Lanzar Hechizos: Tzeentch n4

Actuar

Identificar Artefacto Mágico

Sentido Mágico

Lanzar Hechizos: Magia de Batalla n1

Lanzar Hechizos: Magia de Batalla n2

Lanzar Hechizos: Magia de Batalla n3

Lanzar Hechizos: Magia de Batalla n4

Idioma Arcano: Demoniac

Conocimiento Demoniac

Saber Rúnico

Reglas Especiales: Garras (+2daño).

Criatura enorme (+4 daño adicional, +10imp. proyectiles). Causa Terror a todas las criaturas menores de tres metros, y Miedo al resto. Puede volar como picador.

Recompensas Demoniacas:

Destruyehechizos, voluntad de Tzeentch y maestro de la hechicería (consulta la pagina 54).

Hechicero: El Señor de la Transformación se considera un hechicero de nivel 4, conoce todos los hechizos del Saber de Tzeentch y los de Magia de Batalla y posee 72 puntos de magia.



• Discos Voladores de Tzeentch •

Las monturas demoniacas de Tzeentch reciben el nombre de discos voladores de Tzeentch. Estas extravagantes creaciones no son ni demonios ni creaciones mágicas, sino más bien una mezcla de ambas. Están rodeadas de una fuerza mística y pueden flotar varios metros por encima del suelo valiéndose de los vientos de la magia. Mientras las inmensas hordas de El Que Cambia las Cosas saltan y brincan por tierra, los orgullosos hechiceros de Tzeentch van flotando por encima de ellas montados en sus discos voladores, desde los que lanzan proyectiles de fuego mágico sobre sus enemigos. Los discos voladores de Tzeentch tampoco están indefensos, ya que pueden arrojar a su alrededor rayos mágicos o atacar con tentáculos o con unas garras afiladas con las que aniquilar a los enemigos que se acercan demasiado.

M	HA	HP	F	R	H	I
1	33	0	5	5	17	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
1	-	59	42	41	49	-

Reglas Especiales: Criatura Grande (+2daño adicional); Levita, lo que le permite volar como un planeador. Mientras su jinete permanezca con vida la voluntad de su maestro guía al Disco Volador por lo que no sufren inestabilidad demoniaca. Todo disparo efectuado contra el jinete del Disco Volador de Tzeentch recibe un +10 para impactar.

• **Horrores de Tzeentch** •

Describir a los demonios menores de Tzeentch resulta del todo imposible, ya que están formados de Caos puro, al que se le ha dado forma movediza e inestable, que se retuerce con la energía de la magia de los Dioses Oscuros. Corren, corrompen y lo impregnan todo de energía mágica, gritan y gimen, bailan por los aires y van lanzando rayos ardientes de energía azul, verde y

púrpura por la punta de sus dedos. De su cuerpo cuelgan extremidades dislocadas que emiten llamas mágicas y en sus pechos se abren unas fauces enormes. Van dejando un rastro de energía mística con cada uno de sus movimientos mientras saltan y botan por el campo de batalla. Cuando reciben un golpe, la magia que habita en ellos se desata de una forma tan espectacular como impredecible provocando que queden partidos por la mitad y que den a luz a dos criaturas más pequeñas o provocando una explosión en forma de una fuente de brillos destellantes o nubes de energía multicolor.

M	HA	HP	F	R	H	I
4	23	0	3	3	7	30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	49	49	49	51	51	01

Habilidades: Debido a su locura, tan solo disponen de las siguientes habilidades:

Idioma Arcano: Demoniac

Conocimiento Demoniac

Reglas Especiales: Los Horrores de Tzeentch desencadenan las energías mágicas de sus creadores como rayos de energía; Así pues son considerados

hechiceros con un total de puntos de magia igual al numero de Horrores presentes (dos Horrores Azules cuentan

como uno). Existe un 20% de posibilidades de que el horror, al ser eliminado de a luz a dos criaturas de menor tamaño, conocidas como Horrores Azules cuyo perfil de atributos es la mitad de los valores (redondeando hacia arriba) de un Horror.

Fuego de Tzeentch: Se trata de un torrente de llamas multicolores que abrazan a sus objetivos, reduciéndolos a meros cadáveres humeantes. El fuego de Tzeentch tiene un alcance de 76 metros y afecta a D6 criaturas. La fuerza del impacto depende del numero de Horrores presentes (dos Horrores Azules cuentan como uno):

<i>Numero de Horrores</i>		<i>Fuerza del Impacto</i>
1-5	-	Fuerza 2
6-10	-	Fuerza 3
11-15	-	Fuerza 4
16-20	-	Fuerza 5
21+	-	Fuerza 6

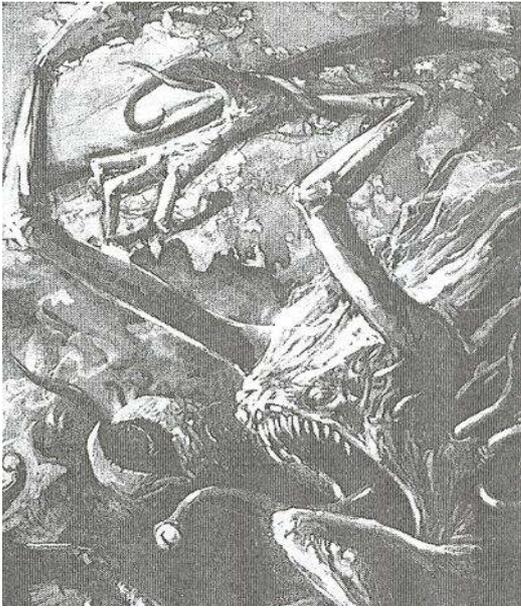
Vórtice refulgente: Los Horrores liberan energía mágica que se extiende por todas partes en un vórtice de energía vertiginosa. Este hechizo tiene un alcance de 42 metros y afecta a un radio de 7 metros. Todo aquel dentro del área de efecto recibirá un impacto de F4. Aquellos que superen una prueba de I sufrirán la mitad de daño.

Mutación incontrolable: Los Horrores transforman el mundo que los rodea convirtiendo a sus enemigos en masas retorcidas de carne y hueso. De esta masa corrompida surgirá un nuevo Horror. El hechizo solo podrá lanzarse



en cuerpo a cuerpo. Existe un 20% de que cada adversario en cuerpo a cuerpo con un Horror sea convertido en un Horror. El afectado deberá superar una prueba de FV para evitar tal destino.

Este hechizo solo funciona contra oponentes de tamaño humano o inferior.



• **Incineradores de Tzeentch** •

Los incineradores de Tzeentch se cuentan entre los demonios más extraños de todos. Sus cuerpos tubulares terminan en rostros rechinantes o unas fauces amenazantes, mientras que sus brazos acaban en orificios por los que emiten llamas mágicas. Se mueven lanzando llamaradas de fuego procedentes de sus brazos con las que incineran a los enemigos de Tzeentch.

M	HA	HP	F	R	H	I
6	23	46	4	4	7	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	39	49	49	51	51	01

Habilidades: Debido a su locura, tan solo disponen de las siguientes habilidades:

Idioma Arcano: Demoniaco
 Conocimiento Demoniaco

Reglas Especiales: Los Incineradores dependen de la presencia mágica de los Horrores para su existencia. Si al principio de un asalto un Incinerador se encuentra a más de 22 metros de un

Horror debe efectuar de inmediato un chequeo de FV. Si el chequeo no es superado, el demonio queda destruido.

Llamaradas de Tzeentch: Los Incineradores pueden lanzar bolas envueltas en llamas mágicas. Se consideran proyectiles con un alcance de 26 metros que causan D6 impactos de F4 a un único objetivo.



• **Aulladores de Tzeentch** •

Los aulladores de Tzeentch surgen del éter del Caos y centellan en el cielo cabalgando a lomos de los vientos de la magia, del mismo modo que un pájaro vuela sobre la brisa. Sus cuerpos presentan colmillos, cuernos, aguijones y tentáculos que se balancean en el aire, así como unas cuchillas afiladas con las que desgarran a sus enemigos antes de volver a retomar el vuelo. Los aulladores no poseen pensamiento consciente real, pues su existencia se basa fundamentalmente en sus instintos, que les hacen perseguir las almas mortales por los vientos de la magia. Cuando se reúne una gran congregación de adoradores del Caos, parten del Reino del Caos atraídos por las sensaciones que se desprenden de las matanzas y del odio del campo de batalla. Allí se reúnen en bandadas que se lanzan sobre el enemigo y dan buena

cuenta de las almas que escapan de los enemigos muertos en combate.

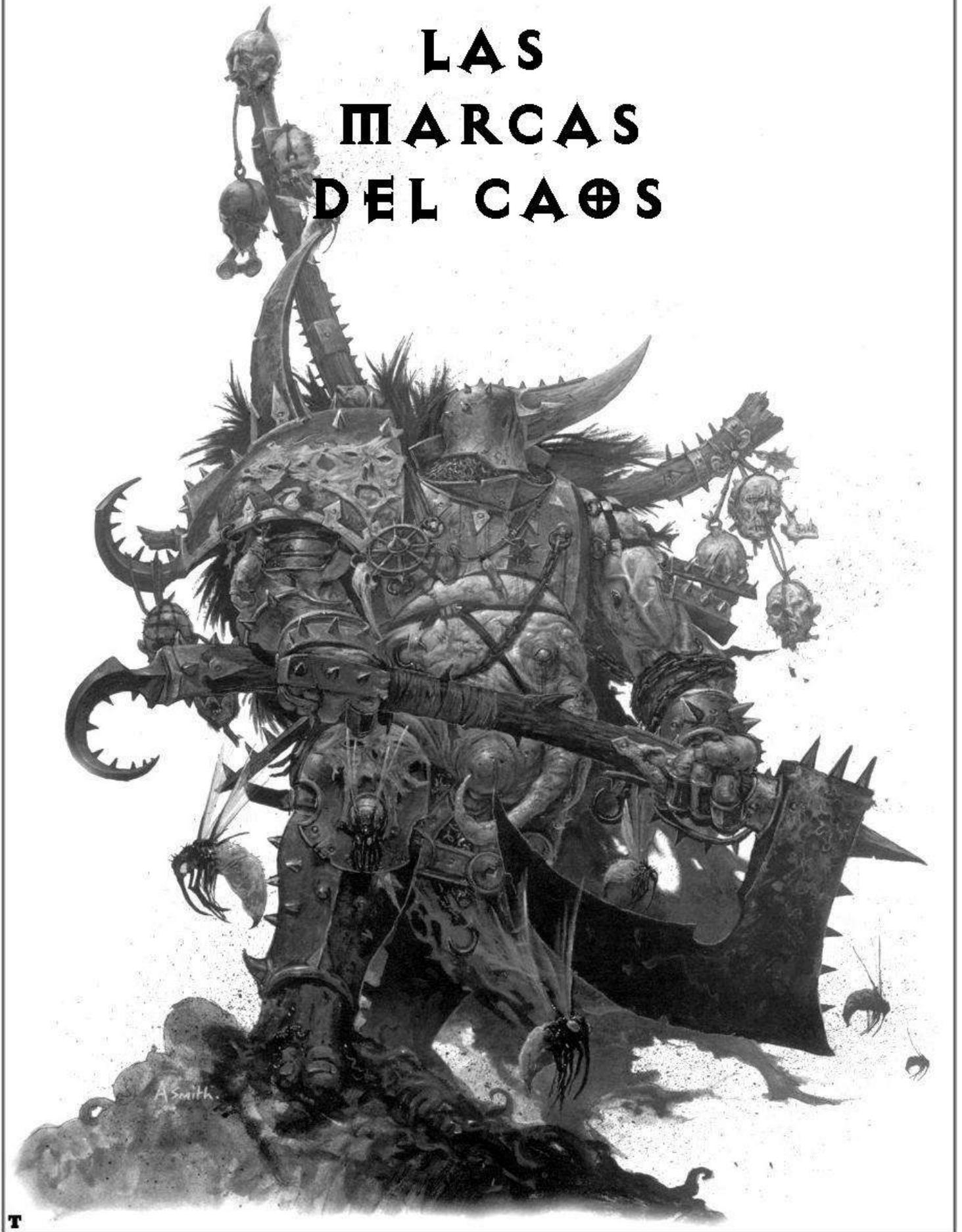
M	HA	HP	F	R	H	I
1	34	-	4	4	13	40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	-	-	05	42	43	-

Reglas Especiales: Puede volar como un planeador.

Ataque rasante: Siempre que los Aulladores no carguen, pueden sobrevolar sobre sus enemigos cercenando cabezas y miembros a su paso. Estos ataques causan un impacto automático de F4 y, además, el enemigo no puede devolver los ataques. Solo puede afectar a una miniatura por turno, aunque sobrevuele a más de una.



LAS MARCAS DEL CAOS



T

WARHAMMER



Liber Caotica Vol. 1

LAS MARCAS DEL CAOS

Los imponentes guerreros del Norte tienen unas creencias tan diversas y variadas como ellos mismos. Algunos de ellos adoran a todos los Dioses Oscuros en igual medida y glorifican el panteón del Caos en su conjunto. Otros eligen a uno de los Dioses Oscuros como su deidad principal y se dedica a alabar a su auspiciador por encima de los demás dioses.

Un Paladín puede llegar a tener la suerte de que su dios le recompense de alguna manera especial, por lo que, a partir de ese momento pasará a lucir el sello de su benefactor ya sea en la piel, en el estandarte o en la armadura. Esto se conoce como la “marca” de su dios y es una demostración de su afán y su entrega, así como una prueba fehaciente de la bendición de su dios.

Poseer una marca del Caos es un evento que el adorador debe ganarse con esfuerzo. Para que un adorador del Caos posea una marca de su dios, deberá demostrar su adoración y su entrega. Si el DJ ve suficiente los sacrificios cometidos por el personaje puede permitirle gastar 200 puntos de experiencia para poder realizar una tirada en la tabla. Recuerda que todo está en manos de la decisión del DJ, y el jugador deberá acatar su decisión.

El DJ debe modificar la tirada de acuerdo con el comportamiento del personaje ante los votos de su culto y otros criterios similares. Los personajes que hayan mantenido una actitud ejemplar de acuerdo a las creencias de su dios tendrán un modificador de +10%. A la inversa, los que sólo acaten sus mandamientos de boquilla deberán ser penalizados con un -10%. Puedes considerar otros modificadores: por ejemplo, un adorador de Khorne que haya dedicado infinidad de cráneos para su señor puede recibir un +15%.

Los hechiceros que porten la marca de un dios concreto también tendrán acceso al saber mágico de dicho dios y para poder montar sobre una montura demoniaca de un dios concreto necesitan la marca propia de su dios.

Solo se podrá otorgar una única marca por personaje.

“Entre las filas de dicha hueste infernal se encuentran aquellos cuyas hazañas en servicio de los dioses les han hecho recibir las mayores recompensas posibles. Se trata de los que han sido elegidos como grandes campeones, aquellos que han ofrendado un sinfín de vidas y de almas en los altares del Caos y que han sembrado la destrucción y la ruina entre las fuerzas del orden y de la naturaleza. Llevan la piel marcada con los símbolos de sus impíos benefactores y sus iconos religiosos están adornados con sellos e imágenes devocionarias. En la armadura ostentan runas de lealtad incrustadas y sus armas tienen grabadas runas con bendiciones blasfemas”

Extracto del Liber Caotica, del puño y letra de Richter Kless, sacerdote de Sigmar declarado demente.





TABLA DE OBTENCION DE MARCA	
D100	Resultado
05 ó menos	La deidad se ofende con el personaje, que sufre de inmediato la ira de los dioses
06-10	El personaje es considerado indigno de seguir la senda de ese dios, y la deidad ordena que emprenda una nueva carrera básica. Tira D6: 1-2 Bribón 3-4 Académico 5-6 Guerrero La nueva carrera se decide al azar. El personaje no puede volver a ser un adorador del Caos nunca más
11-20	El personaje debe demostrar su valía y merecimientos para obtener la marca sometiéndose a prueba
21-35	Se considera que el personaje no esta preparado. Debe acumular otros 200 PEs e intentar otra tirada (aunque tenga otros 200 PEs en ese mismo momento)
36-80	Se considera al personaje digno de obtener la marca.
81-95	El personaje recibe el favor de la deidad: aparte de obtener la marca recibe una mutación (ver pagina 81)
96-104	El personaje es especialmente favorecido: aparte de obtener la marca, recibe una mutación (ver pagina 81) y un Punto de Destino como don de la deidad
105 ó más	Aparte de obtener la marca, recibe dos mutaciones (ver pagina __) y un Punto de Destino como don de la deidad. Será considerado como uno de los favoritos de dicho dios.

La marca se obtiene cuando se alcanza la carrera de Guerrero del Caos, o cuando se inicia alguna de Templario del Caos (Escolar Oscuro, Templario Oscuro, Templario de Plaga, Berserker de Khorne o Paladín del Caos) con un coste de 200PE (excepto la marca del Caos Absoluto que es gratuita) y tras haber obtenido alguno de los resultados precisos en la anterior tabla. Todo aquel que obtenga una marca del Caos recibirá una armadura del Caos como recompensa, sustituyendo a su anterior armadura.



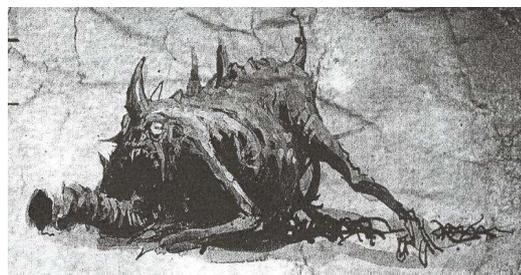
Marca del Caos Absoluto	
El personaje puede repetir cualquier chequeo de psicología que halla fallado.	

Marca de Nurgle	
Mortales	El personaje causa Miedo. Probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas; +6H
Príncipes Demonio y Demonios Mayores	Probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas; +6H

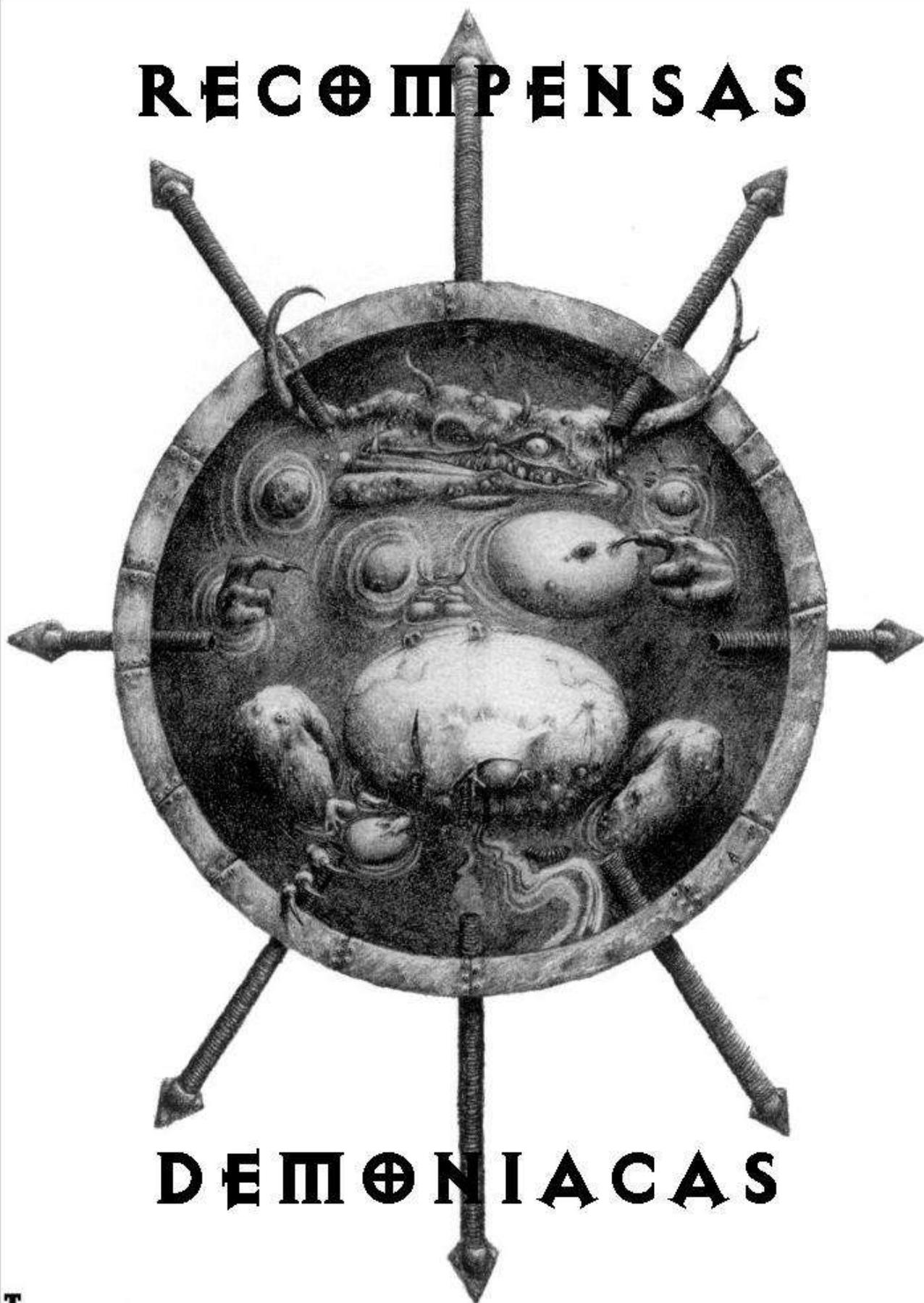
Marca de Khorne	
El personaje obtiene Furia Asesina y Fuerza de Voluntad +15 para resistir Conjuros	

Marca de Slaanesh	
Mortales	Inmune a todos los eventos Psicológicos incluida la locura.
Príncipes demonio y Demonios Mayores	Siempre atacan primero en combate cuerpo a cuerpo sin importar Iniciativa. En caso de que el oponente cuente con la misma regla se seguirá el orden establecido por la iniciativa. Príncipes demonio: Empatía 89. Demonios mayores: Empatía 79.

Marca de Tzeentch	
Príncipe Demonio	El Príncipe Demonio se considera un mago de nivel 4 que conoce todos los hechizos de Tzeentch y dispone de 18D4 puntos de magia
Demonio Mayor	El Príncipe Demonio se considera un mago de nivel 2 que conoce todos los hechizos de Tzeentch de los que pueda disponer y dispone de ___ puntos de magia
Paladín legendario de Tzeentch	El Paladín se considera un mago de nivel 4 que conoce todos los hechizos de Tzeentch y dispone de 18D4 puntos de magia más.
Escolar Oscuro	El Escolar Oscuro se considera un mago de nivel 2 que conoce todos los hechizos de Tzeentch de los que pueda disponer y dispone de 10D4 puntos de magia más.
Guerrero del Caos	El guerrero del Caos se considera un hechicero de nivel uno que dispone de 6D4 puntos de magia más.



RECOMPENSAS



DEMONIACAS

T



RECOMPENSAS DEMONIACAS

Son muchos los dones que su condición demoniaca les proporciona, son muchas las armas y los encantamientos que tienen a su disposición para destruir a los enemigos del Caos, para confundir sus mentes y aterrorizar sus almas. Por todas estas facultades es por las que se reconoce a los príncipes demonio. Además, todos se diferencian de sus siniestros hermanos: unos por ser guerreros extraordinarios, otros por ser poderosos hechiceros, por ser los comandantes de los ejércitos de los desiertos del Caos o los avatares de la destrucción del mundo.

A los príncipes demonio y a los demonios mayores se les puede otorgar recompensas demoniacas. Un príncipe demonio o un demonio mayor no pueden recibir recompensas de un dios específico (por ejemplo, las que solo son para demonios de Slaanesh) a menos que posea la marca del Caos del dios correspondiente.

• TODOS LOS DEMONIOS •

•Disrupción del Caos:

El aire que rodea al demonio bulle de energía caótica, lo que hace que las flechas y demás proyectiles dirigidos contra él se desvíen de su trayectoria. Todos los disparos efectuados contra el demonio sufren un modificador de -10 a la HP.

•Arma Infernal:

El demonio blande un arma forjada en el infierno que existe parcialmente en otras dimensiones, por lo que ignora las armaduras. Los ataques que el demonio efectúe en combate cuerpo a cuerpo ignoran los puntos de armadura del adversario, excepto si esta es mágica.

•Aura de Gloria Infernal:

El demonio emana energía del Caos en estado puro, lo que refuerza su presencia en el plano material. El demonio y todas las unidades de demonios que se encuentren a 45 metros o menos repiten la tirada para ver si sufren inestabilidad ese turno.

•Avidez de Almas:

El demonio ansía la muerte de todas las criaturas mortales. El demonio puede repetir cualquier tirada fallida para impactar en el primer asalto de cualquier cuerpo a cuerpo.

•Rompehechizos:

El demonio es capaz de absorber la energía de los hechizos enemigos. Una vez por partida, el demonio puede resistir automáticamente un hechizo enemigo.

•Esplendor Diabólico:

La presencia del demonio en el plano de los mortales es especialmente fuerte, lo que le protege de sus vulnerabilidades normales. Su *aura demoniaca* se transforma en puntos de armadura mágicos que no son anulados por la magia y los objetos hechizados. Cualquier demonio a 10 metros o menos se beneficia también de este poder.

• DEMONIOS DE KHORNE •

•Collar de Khorne:

El demonio porta un collar repleto de pinchos como símbolo de la protección contra la magia propia de Khorne. El demonio añade un +10 a su FV cuando trate de resistir los conjuros enemigos.

•Hacha de Khorne:

El hacha es el arma predilecta de Khorne y el filo impío de esta parece aullar con la energía del demonio que



tiene atrapado en su interior. Un demonio que blanda el hacha de Khorne podrá modificar la tirada para determinar la localización del impacto hasta treinta puntos.

•**Armadura de Khorne:**

El demonio porta una armadura forjada con materiales desconocidos para los mortales. El demonio dispone de 5 puntos de armadura además de que sigue conservando su aura demoniaca.

•**Poder de Khorne:**

El demonio tiene +1 a la Fuerza en su perfil de atributos.



• **DEMONIOS DE TZEENTCH** •

•**Voluntad de Tzeentch:**

El demonio comparte el conocimiento que Tzeentch posee acerca de las intrincadas hebras del destino. El demonio puede repetir la tirada de un dado una vez por turno (recuerda que es solo un dado, en caso de D100 solo repite uno de los dos D10)

•**Destruye hechizos:**

El demonio puede extraer el poder mágico de sus oponentes utilizando su propia esencia del Caos para atacar las mentes de los hechiceros enemigos. Una vez por partida, el demonio dispersa automáticamente un hechizo enemigo. Además debes lanzar D100 y sumar los puntos de magia del demonio y el hechicero enemigo deberá hacer lo mismo pero sumando sus propios puntos de magia. Si el demonio gana la tirada, el hechicero pierde todos sus puntos de magia.

•**Maestro de la Hechicería:**

El demonio dispone de 16 puntos de magia más.

•**Vórtice de Poder:**

El demonio utiliza la magia para establecer un vínculo entre su esencia física y el mundo mediante el que poder lanzar sus hechizos. En cualquier momento, el demonio podrá intercambiar tantas heridas como puntos de magia desee.

• **DEMONIOS DE NURGLE** •

•**Nube de Moscas:**

El demonio está rodeado de un enjambre de moscas que distraen al enemigo al meterse por los ojos, por las orejas, por la boca y por debajo de la armadura y de la ropa. Todas los que se enfrenten a un demonio envuelto en una nube de moscas sufren un modificador de -10 a la HA.

•**Torrente de Corrupción:**

El demonio escupe un torrente malsano cargado de enfermedades y de suciedad. El demonio puede lanzar el torrente de corrupción siempre que no esté trabado en combate. Se trata de un arma de aliento con forma de cono con un alcance de 14 metros de largo por tres de ancho en la base del cono de Fe5.

•Mayal de Plaga:

El demonio blande una enorme bola con cadena que infecta al instante todas las heridas que provoca. Los ataques del demonio **siempre** causan heridas infectadas. Esta recompensa no es compatible con la de *arma infernal*.



• DEMONIOS DE SLAANESH •

•Aura de Slaanesh:

Todo aquel que se enfrente a una demonio con esta recompensa debe realizar un chequeo enfrentado de su FV contra la Em del demonio, si falla por 10 puntos o más no podrá actuar durante ese asalto.

•Almizcle Soporífero:

A los enemigos que se encuentran cerca del demonio se les confundirá el pensamiento, las extremidades les pesarán y reaccionarán más lentamente. Todos los enemigos que se encuentren a dos metros de uno o más demonios que posean la recompensa *almizcle soporífero* verán reducida su HA y su I a la mitad (redondeando hacia arriba).

•Mirada de Sometimiento:

Al quedar hipnotizado por la mirada mágica del demonio, el enemigo pierde todos los ánimos para seguir luchando. El demonio elige un adversario en cuerpo a cuerpo. Este deberá realizar una tirada inferior a la media entre su Fr y FV o no podrá efectuar ningún ataque durante ese asalto. Los personajes inmunes a la psicología no pueden ser afectados por este poder.



GRIMORIO DEL CAOS



LA MAGIA DEL CAOS

Los hechiceros del Caos utilizan la magia en su forma más pura, ya que la extraen directamente del Reino del Caos, que es por donde los vientos de la magia penetran en el mundo. La magia del Caos es muy potente, pero, a la vez, comporta muchos riesgos, más incluso que cualquier otro tipo de magia, puesto que esta acaba por transformarse a todo el que la utiliza debido a su esencia corruptora. Solo los que poseen una gran fuerza de voluntad logran dominar a la magia del Caos, dado que el trato con tales poderes no solo provoca mutaciones físicas, sino que también hacen mella en la cordura del hechicero, que puede sufrir ataques de histeria, alucinaciones y megalomanía autodestructiva.

En las páginas siguientes se describe a los hechiceros del Caos, cómo utilizan su magia y los hechizos de los que disponen. Los siguientes Saberes de la Magia deben tratarse exactamente igual que los que aparecen en el libro básico, en la sección de magia.

El Caos es el origen de toda la magia existente en el mundo de Warhammer. Los vientos místicos que soplan desde los Desiertos del Norte proporcionan la energía que los magos y hechiceros de todas las razas canalizan y transforman para lanzar sus hechizos.

En los tiempos anteriores a la llegada de los Elfos y de los Enanos, los Ancestrales gobernaban el globo terráqueo. Sus poderes mágicos eran casi divinos y gracias a ellos dieron forma a los continentes y crearon todas las razas. Pero cuando sobrevino el desastre y la Puerta Celestial se derrumbó, la fuente de sus poderes quedó abierta y el Caos en estado puro se extendió por el mundo.

Todo aquel que usa la magia tiene que extraer su poder de esta fuente de energía mística, pero los hechiceros del Caos, al igual que los de los Elfos Oscuros, pueden utilizarla en su forma pura, ya que la doblan bajo su voluntad gracias a pactos demoníacos y a plegarias impías a sus poderosos dioses. La magia del Caos es un poder altamente destructivo, pues extrae su energía principalmente de los vientos de la muerte y de las sombras. Aquellos que poseen un verdadero don para las

artes mágicas, aquellos a quienes sus dioses benefactores han recompensado con saberes y fuerzas místicas, son capaces de dar otras formas más complejas a los vientos de la magia.

Los hechiceros de Nurgle utilizan la magia para pervertir y corromper la naturaleza y propagan males espantosos para los que no existe cura. Pueden retorcer los cuerpos de sus adversarios y llevar a sus enemigos a la locura. Los adeptos del Saber de Slaanesh suelen ser más sutiles: sus armas son la hipnosis, las ilusiones que alteran el pensamiento y los conjuros de dominación.

Los más poderosos y más temidos de todos ellos son los temibles paladines de Tzeentch. Estos hechiceros guerreros son auténticos Paladines del Caos, pues pueden luchar con la fuerza de un loco y, además, gozan de toda la sabiduría del mundo, lo cual les proporciona unos poderes de hechicería que no pueden compararse ni siquiera con los de los hechiceros más versados de los demás dioses. Los paladines de Tzeentch pueden canalizar los colores primarios de la magia para crear llamaradas mutadoras y destrozarse al enemigo con rayos de energía iridiscente.



hechizos de Magia Vulgar y Magia de Batalla.

Los hechiceros que poseen la marca de Nurgle escogen sus hechizos del Saber de Nurgle, mientras que los hechiceros que poseen la marca de Slaanesh utilizan el Saber de Slaanesh.

Los hechiceros normales no pueden portar la marca de Tzeentch, ya que esta se reserva únicamente para los auténticos paladines del Caos. Por esta razón, los hechiceros de Tzeentch son luchadores extraordinarios a la par que hábiles magos, lo que, en suma, es la combinación perfecta. Un hechicero de Tzeentch tiene a su disposición los hechizos del Saber de Tzeentch. Cabe a destacar que todos los personajes con la marca de Tzeentch conocen el hechizo *Fuego Rojo de la Alteración*.

• COMO UTILIZAR LA MAGIA DEL CAOS •

El término “hechicero del Caos” se aplica a todos aquellos practicantes de la magia que adoran a los dioses del Caos. Este término también engloba tanto a los grandes hechiceros como a los paladines de Tzeentch. Los hechiceros pueden llevar una armadura mágica o del Caos sin que ello perjudique en absoluto su habilidad para lanzar hechizos.

Los hechiceros que no poseen una marca del Caos o la marca del Caos absoluto pueden escoger tan solo

REGALOS DE PLAGA

• EL SABER DE NURGLE •

• Nivel 1 •

• MAGNIFICENTES LLAGAS •

Nivel del hechizo: 1
Puntos de Magia: 2
Alcance: 72 metros
Duración: Instantánea

El hechicero obsequia a uno de sus enemigos con cubrir toda su piel de innumerables llagas rellenas de pus que estallan salpicando su agradable contenido.

• PÚSTULAS ESPLENDOROSAS •

Nivel del hechizo: 1
Puntos de Magia: 3
Alcance: 72 metros
Duración: 12 asaltos más 5 asaltos por cada PM adicional.

El hechicero invoca a Nurgle para que bendiga a sus enemigos, los cuales se ven azotados por oleadas y oleadas de enfermedades debilitantes. Afecta a D6 criaturas que reducirán su HA, HP, Ld, Fr en 10 y su F en 1. Se precisa un chequeo de FV para resistir el conjuro.

• Nivel 2 •

• FURÚNCULOS REFULGENTES •

Nivel del hechizo: 2
Puntos de Magia: 4
Alcance: 96 metros
Duración: Instantánea.

Los enemigos de Nurgle se ven afectados por una serie de furúnculos refulgentes que brotan de la piel como tumores malsanos y resquebrajan la carne y causan un dolor muy agudo.

Afecta a D6 criaturas causando D3 Impactos de F4 ignorando armadura.

• COSTRAS RELUCIENTES •

Nivel del hechizo: 2
Puntos de Magia: 5
Alcance: 72 metros
Duración: Una hora por nivel.

La piel del objetivo sufre erupciones que causan lesiones muy dolorosas y úlceras chorreantes. Se precisa de un chequeo de FV para resistir el conjuro. En caso de fallarlo, el personaje restará un punto a su resistencia hasta que expire el conjuro.

• Nivel 3 •

• AFLICCIONES GLORIOSAS •

Nivel del hechizo: 3
Puntos de Magia: 6
Alcance: 72 metros
Duración: 12 asaltos más 2 asaltos por cada PM adicional.

El enemigo queda infectado con una llaga gangrenosa y atrofiante que desfigura sus extremidades y le aja los músculos. Se precisa un chequeo de FV para no ver su atributo de M dividido a la mitad mientras dure el conjuro.

• Nivel 4 •

• PESTILENCIA SUNTUOSA •

Nivel del hechizo: 4
Puntos de Magia: 7
Alcance: 48 metros
Duración: 12 asaltos más 2 asaltos por cada PM adicional o hasta que el hechicero muera.



Los enemigos se ven afectados por una horrible enfermedad que hace que les sangren sus ojos, que se les hinche la lengua y que sus órganos internos se abotarguen. Se precisa un chequeo de FV para resistirse. En caso de fallarlo, el objetivo sufre un impacto de F3 en el asalto en que es lanzado el conjuro, en el siguiente asalto sufrirá dos impactos de F3, en el siguiente asalto tres impactos de F3, y así sucesivamente mientras dure el conjuro o el hechicero muera.



EL SABER DE LA TRANSFORMACION

• EL SABER DE TZEENTCH •

• Nivel 1 •

• FUEGO ROJO DE LA ALTERACIÓN •

Nivel del hechizo: 1
Puntos de Magia: 2
Alcance: 76 metros
Duración: Instantánea

Este conjuro es gratuito para todos aquellos con la marca de Tzeentch. De las palmas del hechicero surgen haces de llamas rojas que vuelan hacia su objetivo, envolviéndolo todo en un haz de fuego. Causa D3 impactos de F D6 repartidos entre todos los incluidos en un radio de 5 metros. Aquellos que superen una tirada de I sufrirán la mitad de daño.

• FUEGO NARANJA DE LA TRANSICIÓN •

Nivel del hechizo: 1
Puntos de Magia: 3
Alcance: Personal
Duración: 6 asaltos más un asalto por cada PM adicional.

Las llamaradas que brotan alrededor del hechicero le muestran imágenes del futuro, y le auguran el porvenir. El hechicero puede repetir todas las tiradas para impactar y para herir que desee mientras dure el conjuro (hay que recordar que una tirada solo puede ser repetida una vez).

• Nivel 2 •

• FUEGO AMARILLO DE LA TRANSFORMACIÓN •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de Magia: 3

Alcance: Personal.

Duración: 6 asaltos más un asalto por cada PM adicional.

El hechicero se ve rodeado de un escudo ígneo que bloquea los ataques enemigos. Todos los aliados del hechicero a 10m. obtienen 2 puntos de armadura mágica en todas las localizaciones.

• FUEGO VERDE DE LA MUTACIÓN •

Nivel del hechizo: 2
Puntos de Magia: 6
Alcance: 48 metros
Duración: Instantánea

De repente, los afectados escuchan un susurro sutil en la cabeza que pretende convencerles de que cambien de bando y ataquen a sus camaradas. Afecta a D10 criaturas. Los afectados deben superar un chequeo de FV. Quienes lo fallen atacaran este asalto a sus camaradas. Este hechizo no afecta a los inmunes a la psicología.

• Nivel 3 •

• FUEGO AZUL DE LA METAMORFOSIS •

Nivel del hechizo: 3
Puntos de Magia: 6
Alcance: 48 metros
Duración: Instantánea

El hechicero arroja llamas de fuego azul que recorren la distancia que le separa de sus objetivos aullando frenéticamente. Afecta a D6 Criaturas que reciben D3 impactos de F D6+1.



Aquellos que superen una tirada de I sufrirán la mitad de daño.

• FUEGO ÍNDIGO DEL CAMBIO •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de Magia: 8

Alcance: 31 metros

Duración: Instantánea

Unas llamas mutadoras envuelven a D6 criaturas enemigas y sufren dos impactos de F2. Aquellas que mueran se transformaran en un horror (ver pagina 45 para los detalles del horror).

• Nivel 4 •

• FUEGO VIOLETA •

Nivel del hechizo: 4

Puntos de Magia: 12

Alcance: 12 metros

Duración: Instantánea

La víctima debe superar un chequeo de FV para resistirse al conjuro. En caso de fallar, se deberá superar un chequeo de Fr o el objetivo será transportado al Reino del Caos, donde recibirá ordenes de su nuevo amo. Da al personaje por eliminado.



EL SABER DEL DOLOR Y EL PLACER

• EL SABER DE SLAANESH •

• Nivel 1 •

• AGONÍA DE PLACER •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de Magia: 2

Alcance: 48 metros

Duración: Instantánea

Un fuerte latigazo de pura energía del Caos golpea al enemigo con un chasquido muy agradable que deja a la víctima retorciéndose de dolor bajo la mirada envidiosa del hechicero. Inflige un impacto de F6. Una tirada de FV basta para resistir este hechizo

• TORMENTO LUJURIOSO •

Nivel del hechizo: 1

Puntos de Magia: 4

Alcance: 52 metros

Duración: 6 asaltos

Los objetivos del hechizo se ven sujetos a ataques de histeria colectiva y empiezan a gritar y a llorar mientras se arañan la piel y atacan a sus amigos con sus armas. Una tirada de FV basta para resistir el hechizo. Afecta a 3D6 criaturas.

• Nivel 2 •

• DESEOS INALCANZABLES •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de Magia: 5

Alcance: 52 metros

Duración: 6 asaltos más un asalto por cada PM adicional o hasta que los objetivos alcancen la ilusión.

Slaanesh crea una imagen del deseo más profundo del enemigo, el cual no puede resistirse a la tentación de ir a por él.

Afecta a 3D6 criaturas. Se precisa una tirada de FV para resistir el hechizo. Los afectados deben dirigirse al lugar donde se creó la imagen (que no puede moverse), lo más rápidamente posible y siguiendo el camino más corto. Los afectados cargarán contra enemigos que se interponga en su camino.

• TORTURA DELEITABLE •

Nivel del hechizo: 2

Puntos de Magia: 6

Alcance: 96 metros

Duración: Instantánea

El objetivo verá a sus compañeros como a sus más odiados enemigos. Se requiere una tirada de FV para resistir el hechizo. El afectado atacará inmediatamente a sus compañeros.

• Nivel 3 •

• ESPASMOS CAUTIVADORES •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de Magia: 7

Alcance: 72 metros

Duración: 2 asaltos.

Afecta a D3 criaturas. Es necesaria una tirada de FV. Si se falla, no se podrá realizar ninguna acción, quedándose paralizado debido a los espasmos placenteros que recorren su cuerpo y se considera indefenso en cuerpo a cuerpo.

• Nivel 4 •

• DELICIOSO SUPLICIO •

Nivel del hechizo: 4

Puntos de Magia: 8



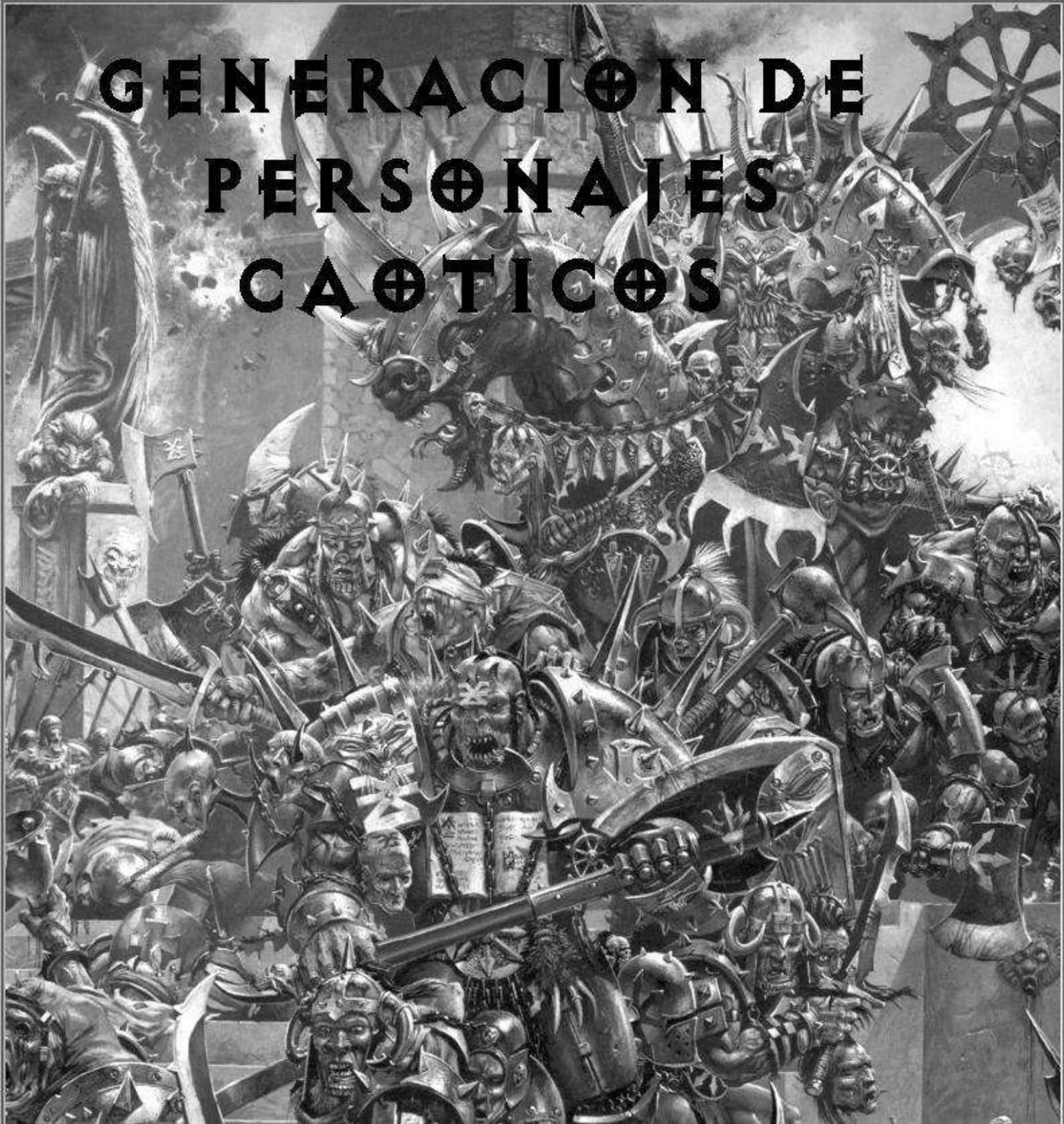
Alcance: 75 metros
Duración: 12 asaltos.

Afecta a D6 criaturas. Es precisa una tirada de FV para resistir los efectos. Los afectados no pueden huir ni retirarse del combate, debido al intenso placer que comienzan a sentir por el derramamiento de sangre, aunque sea la propia la que manche el suelo.





GENERACION DE PERSONAJES CAOTICOS



INTRODUCCIÓN

Las siguientes reglas están pensadas para la generación de Personajes No Jugadores pertenecientes a las fuerzas del Caos, aunque también es posible, y siempre con consentimiento del DJ, que un jugador interprete a un personaje adorador del Caos. Debido a la falta de carreras inicialmente disponibles para los adoradores del Caos se omitirán tablas de generación de carreras, quedando estas a elección del DJ o del jugador, en caso de que este desee formar parte de los Oscuros.

• CARRERAS BASICAS •

Aquí se detallan las carreras básicas para los adoradores del Caos.

• DE GUERRERO •

• Bárbaro del Caos •

Las tribus de los hombres del Norte que se lanzan a invadir las tierras del Sur son conocidas entre los infortunados que se encuentran a su paso como los bárbaros del Caos. Cuando no se encuentran invadiendo tierras, se unen en bandas de bárbaros del Caos y se dedican al saqueo brutal de las granjas y aldeas del Imperio y de Catai. Los bárbaros del Caos son luchadores natos que se han pasado la vida librando numerosas batallas. Desprecian abiertamente a los habitantes de las tierras del Sur, a los que consideran cobardes y débiles, no más dotados para la batalla que un recién nacido.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	-	-	+1	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+10	-	-	-	-	-

Habilidades:

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: Arma a dos Manos

30% Muy Resistente

75% Equitación

Equipo:

Justillo de Cuero

Arma de Mano

Comida Podrida

Señal del Símbolo de la Tribu

Carreras de Entrada:

Solo inicial

Salidas Profesionales:

Marinero

Peón

Guardaespaldas Bárbaro

Esclavista

Ladrón de Caballos

Guerrero del Caos

• DE MONTARAZ •

• Ladrón de Caballos •

A menudo los bárbaros del Norte roban los caballos de las tribus vecinas. Son estos unos individuos que saben que arriesgan mucho, pues los caballos son vienes preciados para las tribus del Norte y aquellos atrapados cometiendo robo suelen sufrir varias horas antes de morir.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	+1	-	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	-	-	-	-

Habilidades:

Esquivar Golpe



20% de posibilidades de Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
 Equitación
 Equitación Acrobática
 Movimiento Silencioso (Rural)
 40% de posibilidades de Cuidar Animales

Equipo:

Justillo de Cuero
 Látigo
 Señal del Símbolo de la Tribu

Carreras de Entrada:

Bárbaro

Salidas Profesionales:

Proscrito
 Esclavista
 Guerrero del Caos

• Pastor Bárbaro •

A menudo, muchas tribus menos nómadas emplean rebaños de reses caóticas. Son los pastores los encargados de cuidar las reses de la tribu, respondiendo ellos si alguna es robada o desaparecida. Es por esto por lo que suelen estar alerta y con una jabalina bien a mano. En realidad, pocos bárbaros disfrutan con tal tarea, por lo que son escasos los pastores, normalmente destinados a estos trabajos como castigo público.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	+20	+1	-	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	-	-	-	-

Habilidades:

50% de posibilidades de Adiestrar Animales
 Arma de Especialista: Armas Arrojadizas
 Cuidar Animales
 75% de posibilidades de Muy Resistente

Equipo:

Arma de Mano
 Jabalina

Carreras de Entrada:

Solo Inicial

Salidas Profesionales:

Batidor
 Ladrón de Caballos
 Proscrito
 Miliciano
 Bárbaro del Caos

• DE BRIBON •

• Cultista de Slaanesh •

El culto a Slaanesh está muy extendido en las tierras del Imperio, y seguramente en el resto de reinos humanos civilizados. Se dice que incluso los elfos han adorado al Príncipe Oscuro, lo que ocasionó la guerra civil élfica. Se trata de personas, normalmente ricas, que en busca de emociones con las que soportar el hastío diario prueban hasta la más degenerada de las sensaciones. Sus ritos suelen desembocar en orgías descontroladas que deben ser silenciadas para no llamar demasiado la atención. Suelen poseer cierto aire de decadencia, así como un comportamiento altivo. Usualmente sufren estigmas, que les denota como elegidos de Slaanesh, pero que deben ocultar de la sociedad para no acabar en la hoguera. Realmente son muy escasos aquellos que alcanzan el honor de llegar a ser Templarios de Slaanesh, puesto que son un grupo poco activo para aquello que no represente la autosatisfacción.

Esta carrera solo está disponible para personajes de reinos civilizados.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+2	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	+10	-	-	+10	+20



Habilidades:

Sedución
Encanto
Oratoria
60% de posibilidades de Arte (A elección)
Consumir Alcohol
Tortura

Equipo:

Drogas
Ropas de Seda Sugerentes
30% de posibilidades de un estigma del Caos

Carreras de Entrada:

Cualquiera, siempre que el personaje rinda culto a Slaanesh.
Normalmente Noble o Artista.

Salidas Profesionales:

Proscrito
Artista
Espía
Torturador
Guerrero del Caos
Templario Oscuro

• DE ACADEMICO •**• Aprendiz de Hechicero del Caos •**

Los Aprendices de Hechicero pasan por un largo y peligroso periodo de aprendizaje. Deben dedicar muchas y largas horas a tareas serviles a cambio de techo y comida y, a veces, enseñanzas en los senderos del Caos. Solo los más persistentes consiguen que el chaman de la tribu les acepte completamente como aprendiz y comience su enseñanza en las sendas de la magia.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+1	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	-	+10	-	+10	-

Habilidades:

Idioma Arcano: Mágico
Lanzar Hechizos (solo Magia Vulgar)
Leer/Escribir
40% de posibilidades de Saber de Pergaminos

Puntos de Magia:

2D4

Equipo:

Nada

Carreras de Entrada:

Solo Inicial

Salidas Profesionales:

Charlatán
Guerrero del Caos
Hechicero del Caos, nivel 1
Tahúr

• Cultista de Tzeentch •

En el Imperio y en los demás reinos del hombre, los adoradores de Tzeentch se agrupan en sociedades secretas a través de las que cada uno trata de aumentar su rango y su influencia. Los más vulnerables a las promesas del Gran Transformador son los hechiceros, los estudiosos y demás personas cultas que aspiran a saber más para, en el fondo, obtener más poder. El líder de cada una de estas sectas normalmente recibe el nombre de Magister, el hechicero más poderoso de todos los miembros de la secta, los cuales se clasifican en distintos grados de afiliación. Estas organizaciones son tan herméticas y complejas que el único que conoce la identidad de todos los miembros del culto es el propio Magister.

Esta carrera solo está disponible para personajes de reinos civilizados.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	+20	+10	+20	-



Habilidades:

Idioma Arcano: Mágico
Consciencia de la Magia
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Disfraz

Equipo:

Mascara

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Hechicero
Hechicero (cualquier nivel)
Demonologista (cualquier nivel)
Estudiante
Erudito
Alquimista (cualquier nivel)
Cualquiera de las demás, siempre que el personaje rinda culto a Tzeentch (aunque es bastante improbable que personajes de otras carreras tengan algún interés en el culto).

Salidas Profesionales:

Aprendiz de Hechicero
Aprendiz de Hechicero del Caos
Erudito
Guerrero del Caos
Escolar Oscuro

• CARRERAS AVANZADAS •

Aquí se detallan las carreras avanzadas para los adoradores del Caos. Son carreras poderosas en las que los iniciados podrán comprobar el poder corruptor del Caos. Aquellos que seleccionen alguna carrera de paladín del Caos (Berserker de Khorne, Templario Oscuro, Escolar Oscuro, Templario de Plaga, Paladín del Caos) deberán primero adquirir la respectiva marca para poder seleccionar dicha carrera.

• Hechicero del Caos •

A los que utilizan los Vientos de la Magia en estado puro para lanzar hechizos para lanzar hechizos se les conoce como hechiceros, son poderosos lanzadores de hechizos que son capaces de lanzar rayos de energía negra por la punta de los dedos, de transportarse a si mismo de sombra en sombra o de aniquilar a sus enemigos envolviéndolos en un fuego abrasador.

No obstante, todo este potencial no es entregado a los hechiceros gratuitamente, sino que los dioses suelen reclamar un alto precio por el poder concedido haciéndoles perder gradualmente el juicio mientras sus cuerpos se tuercen y mutan como consecuencia de la energía que canalizan.

Los hombres del Norte consideran a los hechiceros como los oráculos de los dioses y, a menudo, actúan como consejeros y guías de las tribus del Norte. Interpretan los designios de los grandes poderes, a los que honran mediante sacrificios e invocaciones demoniacas.

Se supone que el mismo Hechicero del Caos que entrenó al personaje como Aprendiz continuará instruyéndole si desea seguir avanzando en la magia. El periodo de entrenamiento adicional para convertirse en Hechicero del Caos de nivel 1 es de D4 meses. Ptos Magia 4D4 x nivel

Locura: La locura es un riesgo profesional para los Hechiceros del Caos. Cada nuevo nivel le hace ganar D6 puntos de locura.

Mutación: Existe un 30% de posibilidades de obtener una mutacion con cada nuevo nivel adquirido.

Esquema de Avances Nivel 1:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	+1	+1	+2	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	+10	-	-	-



Habilidades:

Identificar Plantas
 Lanzar Hechizos: Saber de marca N1
 Lanzar Hechizos: Magia Batalla N1
 Sentido Mágico
 Saber de Pergaminos
 Saber Rúnico
 Marca del Caos (Solo Nurgle o Slaanesh)

Esquema de Avances Nivel 2:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+10	+1	+1	+3	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	+10	+20	+10	+10	-

Habilidades:

Consciencia de la Magia
 Herbolaria
 Lanzar Hechizos: Saber de marca N2
 Lanzar Hechizos: Magia Batalla N2
 Meditación

Esquema de Avances Nivel 3:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+10	+1	+1	+5	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+20	+20	+30	+20	+20	-

Habilidades:

Identificar Artefacto Mágico
 Lanzar Hechizos: Saber de marca N3
 Lanzar Hechizos: Magia Batalla N3

Esquema de Avances Nivel 4:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+10	+1	+1	+6	+40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+30	+30	+40	+30	+30	-

Habilidades:

Elaborar Pociones
 Elaborar Pergaminos
 Lanzar Hechizos: Saber de marca N4
 Lanzar Hechizos: Magia Batalla N4

Equipo:

Armadura del Caos (Aquellos con alguna marca del Caos)
 Cayado

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Hechicero del Caos
 Cultista de Tzeentch

Salidas Profesionales:

Escolar Oscuro (Solo personajes sin marca del Caos)
 Hechicero del Caos (siguiente nivel)
 Demonologista N2

• Guerrero del Caos •

Los guerreros del Caos son guerreros temibles, elegidos de entre los hombres del Norte más fuertes, cuya habilidad en la batalla ha mejorado gracias a las constantes luchas contra otras razas. Son respetados y temidos por las tribus del Norte y se han ganado la autoridad y la admiración de todas las tribus.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	-	+1	+1	+4	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	-	-	-	-	-	-

Habilidades:

Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Arma de Especialista: Arma a dos Manos
 Golpear para Herir
 Marca del Caos

Equipo:

Armadura Pesada
 Arma de Mano y Escudo
 O Arma a dos Manos

Carreras de Entrada:

Bárbaro del Caos
 Ladrón de Caballos
 Cultista de Slaanesh
 Aprendiz de Hechicero del Caos
 Cultista de Tzeentch



Salidas Profesionales:

Berserker de Khorne (Solo personajes con marca de Khorne)

Templario Oscuro (Solo personajes con marca de Slaanesh)

Escolar Oscuro (Solo personajes con marca de Tzeentch)

Templario de Plaga (Solo personajes con marca de Nurgle)

Paladín del Caos (Solo personajes con marca del Caos Absoluto)

• Paladín del Caos •

Los guerreros del Caos que abandonan sus clanes se reúnen para formar bandas que son lideradas por los más fuertes de ellos, los auténticos paladines del Caos. Estas bandas rondan las tierras dedicándose a la masacre y al pillaje mientras luchan con otras bandas de otros paladines para probar su valía ante los dioses. De esta manera, los más fuertes sobreviven para seguir sirviendo a sus amos, mientras que los débiles se quedan por el camino, tal y como es costumbre en el Norte desde incontables generaciones.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+20	+1	+2	+8	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+10	+20	+10	+20	+20	+10

Habilidades:

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Lenguaje Arcano: Demoniac

Conocimiento Arcano

Golpear para Herir

Oratoria

Equitación

Equipo:

Armadura del Caos

Arma de mano

Escudo

Carreras de Entrada:

Guerrero del Caos

Salidas Profesionales:

Paladín Legendario del Caos

• Berserker de Khorne •

Los paladines de Khorne son luchadores de reacciones impredecibles, ya que opinan que los días en los que no se haya matado en nombre de Khorne son días desperdiciados. Por esta razón, puede ser que ataquen tanto a amigos como enemigos, sobre todo cuando escasean los enemigos de verdad. Los paladines de Khorne son muy competitivos y, a menos que crean que su dios los ha reunido porque va a librarse una gran batalla, el encuentro entre dos paladines acaba, prácticamente de manera inevitable, con un derramamiento de sangre y la muerte de uno de ellos o incluso de ambos.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	+10	+3	+3	+8	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	-	+20	-	+20	+20	-

Habilidades:

Conocimiento Demoniac

Desarmar

Esquivar Golpe

Arma de Especialista: Armas a dos Manos

Arma de Especialista: Armas de Puño

Pelea Callejera

Golpear para Herir

Forzudo

Tortura

Equipo:

Armadura del Caos

Hacha o Hacha a dos Manos

Carreras de Entrada:

Duelista

Jefe Proscrito



Capitán Mercenario
Guerrero del Caos

Salidas Profesionales:
Paladín Legendario de Khorne

Cultista de Slaanesh
Guerrero del Caos

Salidas Profesionales:
Paladín Legendario de Slaanesh

• **Templario Oscuro** •

Los paladines de Slaanesh son líderes majestuosos y carismáticos adorados por sus seguidores y que consiguen atraer a enormes contingentes de guerreros. No es difícil caer presa del atractivo que desprenden dichos individuos: a pesar de que, a medida que se enfasca más en sus propósitos, el paladín se va distanciando cada vez más de sus seguidores, su actitud distante y su apariencia extramundana no hacen más que promover aún más su adoración.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+30	+2	+2	+8	+40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+20	+20	+20	+20	+20	+30

Habilidades:

Idioma Arcano: Demoniaco
Encanto
Conocimiento Demoniaco
Esquivar Golpe
Encanto
Suerte
Seducción
Ingenio
Disfraz
Danza

Equipo:

Armadura del Caos (Suele mostrar partes de su cuerpo)
Arma de Mano
Escudo

Carreras de Entrada:

Capitán Mercenario
Noble

• **Escolar Oscuro** •

Muy pocos de entre todos los seguidores de Tzeentch consiguen llegar al final del largo camino que conduce a ser nombrado paladín, pero estos pocos se convierten en los paladines más formidables de los Dioses Oscuros.

Nota: Cada vez que el Escolar Oscuro asciende de carrera adquiere nuevos puntos de magia. La cantidad de dados a tirar viene determinada por la carrera a la que se accede, restando el número de dados que lanzó la carrera anterior. Por ejemplo: Un Guerrero del Caos con la marca de Tzeentch obtiene 6D4 PM, al acceder a la carrera de Escolar Oscuro dispondrá de 4D4 PM más (10D4 de Escolar Oscuro menos 6D4 de Guerrero del Caos con la marca de Tzeentch).

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+20	+1	+2	+8	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+20	+20	+40	+20	+30	+10

Habilidades:

Idioma Arcano: Demoniaco
Actuar
Conocimiento Demoniaco
Lanzar hechizos: Saber de Tzeentch N2
Esquivar Golpe
Identificar Artefactos Mágicos
Sentido Mágico
Consciencia de la Magia
Leer/Escribir
Disfraz

Equipo:

Armadura del Caos
Una mutación (ver pagina 81)



Carreras de Entrada:

Alquimista (desde Nivel 2)
 Demonologista (desde Nivel 1)
 Hechicero (desde Nivel 1)
 Hechicero del Caos (desde Nivel 1)
 Guerrero del Caos
 Cultista de Tzeentch

Salidas Profesionales:

Paladín Legendario de Tzeentch

• Templario de Plaga •

Nurgle ofrece la bendición de la peste y la putrefacción con amplia generosidad. Los paladines de Nurgle, atacados por las enfermedades, son a su vez inmunes a dichas plagas, ya que se acostumbran al dolor y a las molestias y, aunque sus cuerpos se pudran, el espíritu de Nurgle los mantiene en vida cuando deberían estar muertos. De este modo, los paladines de Nurgle pueden resistir las heridas y los males que dejarían a otros incapacitados y así seguir luchando en nombre de este dios. Mirar a estos individuos es algo horrible, más que contemplar a cualquier otro paladín del Caos, puesto que la carne descamada, los estómagos hinchados llenos de gases cadavéricos y el hedor a muerte que rezuman induce a pensar inevitablemente en el destino que espera a todas las criaturas vivas.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+30	+1	+2	+10	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+10	+20	+40	-	+40	-

Habilidades:

Lenguaje Arcano: Demoniac
 Conocimiento Demoniac
 Esquivar Golpe
 Inmunidad a Enfermedad

Inmunidad a Veneno

Preparar Venenos
 Resistir Dolor
 Extender la Enfermedad
 Muy Resistente

Equipo:

Armadura del Caos

Carreras de Entrada:

Guerrero del Caos
 Todo aquel que se haya expuesto a una enfermedad y Padre Nurgle haya decidido bendecirlo

Salidas Profesionales:

Paladín Legendario de Nurgle

• Paladín Legendario del Caos •

Cuando un paladín del Caos llega a ser particularmente poderoso, la fuerza de su mente y su destreza con las armas le bastarán para formar un ejército reuniendo a otros paladines y a sus respectivos contingentes procedentes de una zona amplia, ya que su dedicación común al Caos y la personalidad indómita de su señor les hacen olvidar su reciproca enemistad, al menos por un breve periodo de tiempo.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	+20	+2	+3	+10	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+20	+30	+20	+30	+30	+20

Habilidades:

Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Lenguaje Arcano: Demoniac
 Conocimiento Arcano
 Golpear para Herir
 Oratoria
 Equitación
 Golpear para Aturdir
 Tortura
 Inmunidad a Enfermedad

Consciencia de la Magia

Equipo:

Armadura del Caos

Arma de mano

Escudo

Carreras de Entrada:

Paladín del Caos

Salidas Profesionales:

Ninguna

• Paladín Legendario de Khorne •

Los más fieros entre los Berserkers de Khorne son los denominados paladines del Caos de Khorne. Grandes guerreros sedientos de sangre que dominan a la perfección muchas de las armas más mortíferas de las tierras del Norte. Por fortuna para los adoradores del Caos, los seguidores de Khorne no disfrutaban de una larga vida, pues su competitividad y arrojo los lleva a una muerte prematura.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+50	+10	+4	+3	+10	+40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	-	+30	-	+30	+40	-

Habilidades:

Conocimiento Demoníaco

Arma de Especialista: Armas a dos Manos

Arma de Especialista: Armas de Puño

Arma de Especialista: Látigos y Cadenas

Arma de Especialista: Espada Bastarda

Arma de Especialista: Alabarda

Pelea Callejera

Golpear para Herir

Forzudo

Equipo:

Armadura del Caos

Hacha o Hacha a dos Manos

Carreras de Entrada:

Berserker de Khorne

Salidas Profesionales:

Ninguna

• Paladín Legendario de Slaanesh •

Los honores de Slaanesh son extraordinarios, por lo que los paladines de Slaanesh se enorgullecen inmensamente de los dones que el Príncipe Negro les ha concedido y se abandonan a las alabanzas con las que los simples mortales se dedican a halagarlos. Se trata de individuos imponentes, poseedores de un encanto y un atractivo que va más allá de la belleza física y que se mueven con una elegancia natural y una precisión exquisitas. La mera presencia de un paladín de Slaanesh resulta algo inspirador, ya que poseen un aura que parece encantar a todos los que les rodean, los cuales se ven impulsados a llevar a cabo actos de absoluta fe y de sacrificio extremo. Se ven alejados de todas las preocupaciones típicas de los mortales, de modo que abandonan el dolor, el miedo, la lealtad y la humanidad y pasan a centrarse totalmente en alcanzar sus propias metas. Todas las criaturas quedan sometidas a la voluntad del paladín con la única misión de adularlo o ser destruidas.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
+1	+40	+40	+2	+3	+10	+50
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+30	+30	+20	+20	+30	+40

Habilidades:

Idioma Arcano: Demoníaco

Encanto

Conocimiento Demoníaco

Esquivar Golpe

Encanto

Suerte



Sedución
 Ingenio
 Disfraz
 Reflejos Rápidos
 Oratoria
 Golpear para Herir
 Golpe Poderoso
 Danza

Equipo:

Armadura del Caos (Suele mostrar partes de su cuerpo)
 Arma de Mano
 Escudo

Carreras de Entrada:

Templario Oscuro

Salidas Profesionales:

Ninguna

• Paladín Legendario de Tzeentch •

La recompensa que reciben los paladines legendarios de Tzeentch consiste en unas habilidades guerreras excepcionales y en los extraordinarios poderes mágicos del Señor de la Magia. Esta combinación tan mortífera los convierte en enemigos muy peligrosos, líderes muy astutos y guerreros imponentes que dirigen sus ejércitos echando mano de una intuición infalible.

Nota: Cada vez que el Escolar Oscuro asciende de carrera adquiere nuevos puntos de magia. La cantidad de dados a tirar viene determinada por la carrera a la que se accede, restando el número de dados que lanzó la carrera anterior. Por ejemplo: Un Guerrero del Caos con la marca de Tzeentch obtiene 6D4 PM, al acceder a la carrera de Escolar Oscuro dispondrá de 4D4 PM más (10D4 de Escolar Oscuro menos 6D4 de Guerrero del Caos con la marca de Tzeentch).

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+30	+2	+3	+10	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+20	+20	+40	+20	+30	+10

Habilidades:

Idioma Arcano: Demoníaco
 Actuar
 Conocimiento Demoníaco
 Lanzar hechizos: Saber de Tzeentch N4
 Esquivar Golpe
 Identificar Artefactos Mágicos
 Sentido Mágico
 Consciencia de la Magia
 Leer/Escribir
 Disfraz
 Ingenio
 Astronomía
 Adivinación
 Lectura de Labios
 Saber Rúnico

Equipo:

Armadura del Caos
 D3 mutaciones (ver página 81)
 Arma de Mano
 Baculo o
 Escudo

Carreras de Entrada:

Escolar Oscuro

Salidas Profesionales:

Ninguna

• Paladín Legendario de Nurgle •

Los paladines legendarios de Nurgle acostumbran a estar rodeados de nubes de moscas, debido al hedor que suele envolverles. Son guerreros muy corpulentos, cuyos cuerpos están tan recubiertos de enfermedades que parece que su armadura va a explotar, rezumando pus y carne putrefacta. La visión de estos paladines es terrible, pues a pesar de su aspecto, son luchadores hábiles que parecen ignorar las heridas más graves.

Esquema de Avances:



M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	+30	+2	+4	+12	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+10	+30	+40	+20	+40	-

Habilidades:

Lenguaje Arcano: Demoniaco
 Conocimiento Demoniaco
 Esquivar Golpe
 Inmunidad a Enfermedad
 Inmunidad a Veneno
 Preparar Venenos
 Resistir Dolor
 Extender la Enfermedad

Muy Resistente

Arma de Especialista: Látigos y Cadenas

Golpe Poderoso

Golpear para Herir

Golpear para Aturdir

Equipo:

Armadura del Caos

Arma de mano

Arma a dos Manos

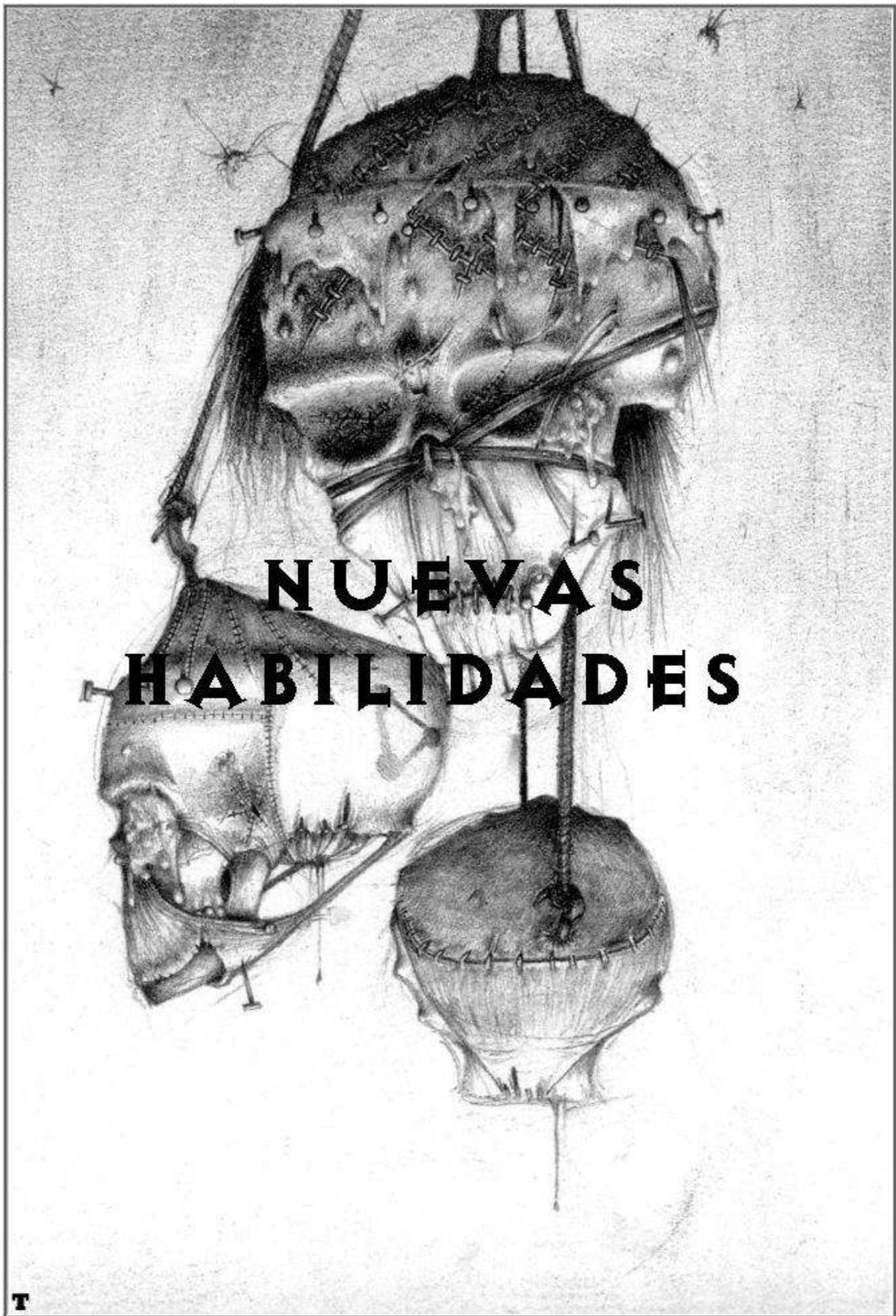
Carreras de Entrada:

Templario de Plaga

Salidas Profesionales:

Ninguna





NUEVAS HABILIDADES

T





NUEVAS HABILIDADES

A continuación se detallaran las dos nuevas habilidades, pertenecientes a la carreras de Templario de Plaga y Paladín Legendario de Nurgle. Se ha de detallar que solo los personajes con la marca de Nurgle pueden adquirir dichas habilidades.

• Resistir Dolor •

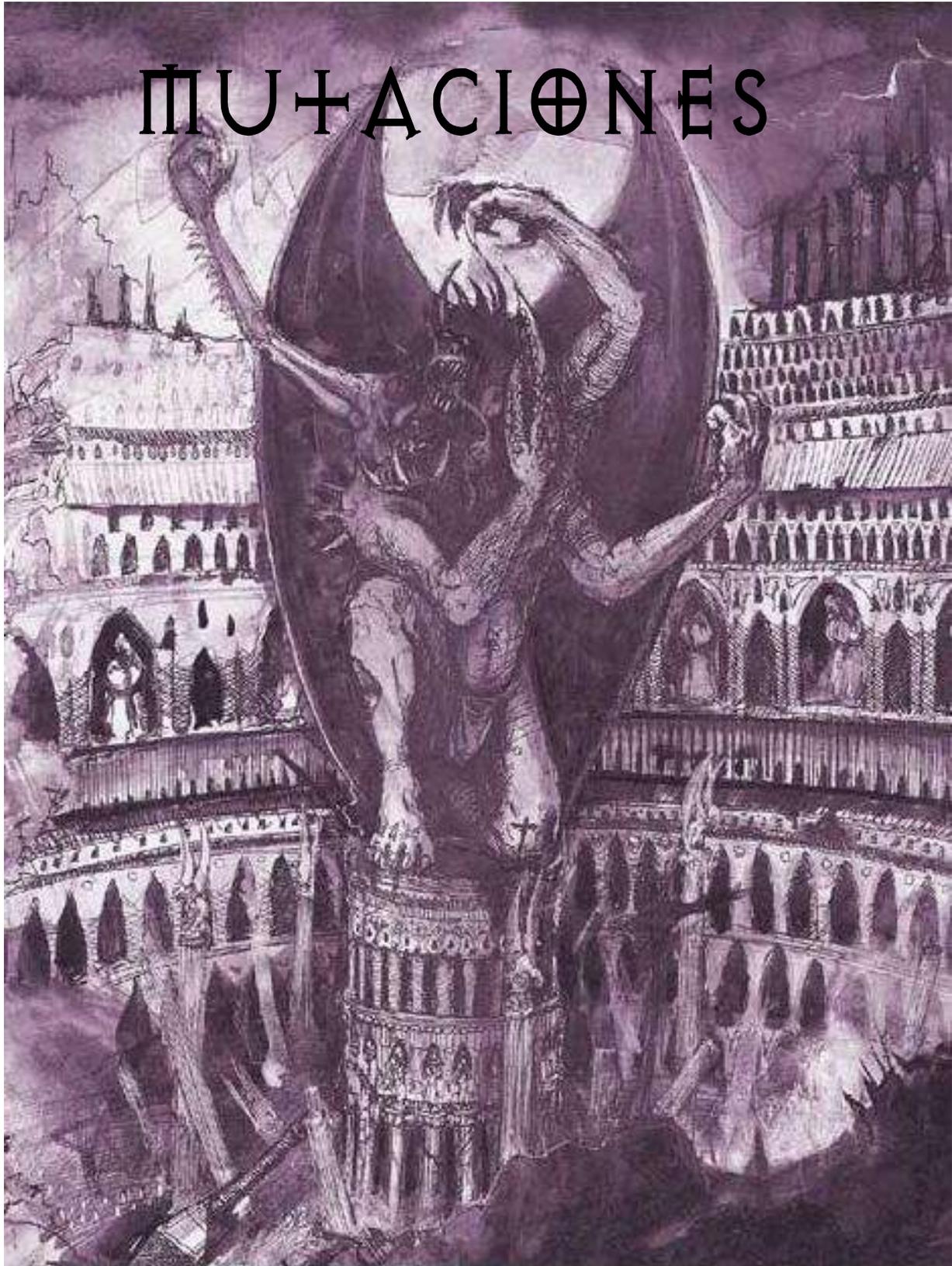
El personaje es extremadamente resistente al dolor, por lo que ignora el aturdimiento y no sufre los penalizadores pertinentes a causa de las heridas sufridas.

• Extender Enfermedad •

El toque es altamente contagioso, el personaje debe pasar un chequeo de R si no tomará una enfermedad aleatoria entre las listadas en la siguiente tabla. El DJ puede incluir enfermedades adicionales si lo desea, pues los personajes con la marca de Nurgle transmiten todas las enfermedades del Viejo Mundo, pero que para simplificar hemos reducido a las siguientes:

Tirada de 1D100	
01-38	Enfermedades menores
39-60	Infección de heridas
61-82	Viruela
83-94	Peste negra
95-100	Podredumbre de la tumba

•Enfermedades menores: son enfermedades tales como la gripe, entumecimientos, y otras dolencias que más que mortales son molestas. En caso de fallar el chequeo de R, tras incubar la enfermedad 1D10 días, el personaje comenzará a sentir los achaques de la enfermedad: M-1, HA-10, HP-10, I-10,Des-10.





MUTACIONES

Las mutaciones físicas son consideradas por los adoradores del Caos como dones otorgados por los mismos dioses. El hecho de conceder tales bendiciones a un guerrero es una muestra de la gracia de los Dioses del Caos. Dichas mutaciones suelen manifestarse como pequeñas deformaciones (como tener los dedos de los pies palmeados o los ojos de colores extraños) y a veces pueden ser debilitantes o lisiantes. Sin embargo, en ocasiones el poder de un gran guerrero se ve multiplicado por mutaciones impresionantes que lo hacen ser temible en combate. Estos guerreros se consideran especialmente favorecidos por sus deidades protectoras y suelen seguir evolucionando hasta convertirse en poderosos jefes. Las mutaciones se pueden presentar en una inconmensurable variedad de formas y aspectos. Puede que un guerrero se haga más alto y más fuerte o que su piel se haga resistente, curtida o incluso quintinosa hasta formar una armadura natural. Otros pueden que sean bendecidos con armamento natural de gran potencia como garras y tentáculos o que sean capaces de escupir ácido contra sus enemigos. Aquellos especialmente favorecidos pueden regresar una y otra vez a los Reinos del Caos o a algún lugar sagrado en las tierras fronterizas para estar en contacto con sus dioses y recibir más dones de este tipo.

El sistema de mutaciones ha de ser usado con cautela. Estas mutaciones son regalos (o castigos, según como se vea) de los Dioses Oscuros. Las formas de adquirirlas deben ser limitadas y difíciles. Es posible adquirir mutaciones al conseguir la marca del Caos. Otra manera complicada de conseguir mutaciones es otorgarlas como recompensas cuando el adorador del Caos ha conseguido hacer muchos méritos para sus dioses, o peregrinando al Reino del Caos (con todos los peligros que esto conlleva). Puede que desees otorgar una mutación al personaje interpretando que la adquirió de nacimiento, si ese es el caso existe un 41% de posibilidades de que así sea, pero es desaconsejable.

Cada vez que un personaje recibe una mutación obtiene D6 puntos de locura repartidos a lo largo de los días que han de transcurrir hasta adquirir la mutación, debido a los antinaturales cambios que sufre su cuerpo. En el caso de los seguidores de Slaanesh (que son inmunes a los eventos psicológicos, y por tanto no les afecta

la locura) se volverán aún más egoístas y egocentristas (si son paladines con seguidores) o el fanatismo hacia su líder crecerá (si son seguidores de un paladín).

La mutación no se adquiere en cuestión de horas. Son días los que necesita el cuerpo para cambiar. Un proceso más rápido podría destruir tanto el cuerpo como la mente del afectado. Por tanto, los cambios serán rápidos, pero lo suficientemente lentos como para requerir, posiblemente un par de semanas, o tal vez más. Es aconsejable que el DJ no advierta al personaje qué mutación ha adquirido y le describa los cambios que va sufriendo hasta el momento de la adquisición de la nueva mutación.

Un último detalle, no olvides que los engendros del Caos eran paladines que los dioses colmaron de mutaciones...

TABLAS DE MUTACIONES

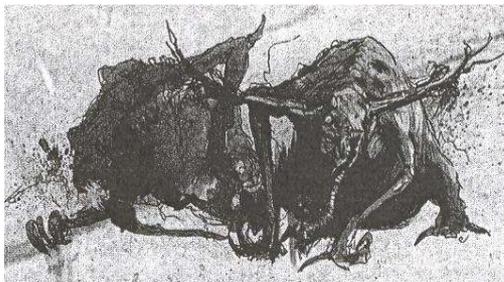
Marca del Caos Absoluto	
Mutaciones	
1D100	Nombre
01-02	Alas
03-11	Colmillos
11-14	Tentáculo
15-16	Piel extraña
17-23	Garras
24-26	Bíceps Descomunales
27-32	Dedos Palmeados
33-37	Ojos Extraños
38-41	Rostro de Animal
42-43	Falta de Orejas
44-45	Múltiples Ojos
46	Rostro Invertido
47-50	Cíclope
51-53	Sin Nariz
54-55	Piel Quintimosa
56-59	Garras Enormes
60	Sin Cabeza
61-64	Deformado
65-70	Mano Enorme
71-73	Brazo Adicional
74-77	Pezuñas
78-83	Cuernos
84-86	Rostro Bestial
87-92	Cola Prensil
93-98	Enorme
99-100	Especial

Marca de Nurgle	
Mutaciones	
1D100	Nombre
01	Alas
02-12	Infestación de Nurgletes
13-16	Tentáculo
17-18	Piel extraña
19-24	Garras
25-27	Bíceps Descomunales
28-32	Enorme
33-37	Ojos Extraños
38-41	Rostro de Animal
42-43	Falta de Orejas
44-46	Corpulencia Excepcional
47	Rostro Invertido
48-50	Cíclope
51-53	Sin Nariz
54-55	Piel Quintinosa
56-59	Garras Enormes
60	Sin Cabeza
61-64	Deformado
65-70	Mano Enorme
71-73	Brazo Adicional
74-77	Pezuñas
78-83	Cuernos
84-85	Rostro Bestial
86-91	Cola Prensil
92-93	Colmillos
94-95	Múltiples Ojos
96-98	Mandíbulas Secundarias
99-00	Especial



Marca de Khorne	
Mutaciones	
1D100	Nombre
01	Alas
02-06	Furia de Sangre
07-11	Tentáculo
12-15	Piel extraña
16-24	Garras
25-29	Bíceps Descomunales
30-35	Enorme
36-37	Ojos Extraños
37-39	Rostro de Animal
40	Falta de Orejas
41-43	Grito Ensordecedor
44	Rostro Invertido
45-47	Cíclope
48-49	Sin Nariz
50-53	Piel Quintinosa
54-57	Garras Enormes
59	Sin Cabeza
60-61	Deformado
62-63	Mano Enorme
64-68	Brazo Adicional
69-74	Pezuñas
75-79	Cuernos
80-83	Rostro Bestial
84-87	Cola Prensil
88-95	Colmillos
96-98	Múltiples Ojos
99-00	Especial

Marca de Slaanesh	
Mutaciones	
1D100	Nombre
01	Alas
02-05	Familiar Unido
06-12	Tentáculo
13-15	Piel extraña
16-20	Garras
21-23	Bíceps Descomunales
24-27	Enorme
28-29	Ojos Extraños
30-31	Rostro de Animal
32	Falta de Orejas
33-37	Grito Infernal
38	Rostro Invertido
39-40	Cíclope
41-42	Sin Nariz
43-46	Piel Quintinosa
47-50	Garras Enormes
51	Sin Cabeza
52	Deformado
53-57	Mano Enorme
58-60	Brazo Adicional
61-67	Pezuñas
68-71	Cuernos
72	Rostro Bestial
73-81	Cola Prensil
82-89	Colmillos
90-92	Múltiples Ojos
93-98	Cuerpo de Serpiente
99-00	Especial



Marca de Tzeentch	
Mutaciones	
1D100	Nombre
01-05	Alas
06-10	Fauces Extensibles
11-14	Tentáculo
15-21	Piel extraña
22-25	Garras
26-27	Bíceps Descomunales
28-30	Enorme
31-34	Ojos Extraños
35-40	Rostro de Animal
41-42	Falta de Orejas
43-46	Tentáculos de Tzeentch
47	Rostro Invertido
48	Cíclope
49	Sin Nariz
50-52	Piel Quintinosa
53-56	Garras Enormes
57	Sin Cabeza
58-60	Deformado
61-64	Mano Enorme
65-69	Brazo Adicional
70-72	Pezuñas
73-75	Cuernos
76-79	Rostro Bestial
80-83	Cola Prensil
84-91	Colmillos
92-95	Múltiples Ojos
96-98	Forma Proteica
99-00	Especial



• DESCRIPCION DE LAS MUTACIONES •

• ALAS

De los hombros del guerrero surgen unas enormes alas capaces de llevarlo volando.

El personaje puede volar como picador.

• BICEPS DESCOMUNALES

Los brazos del personaje son abultados y enormes, incluso para lo normal en un guerrero del Caos.

El atributo de F del guerrero aumenta un punto. (Puede combinarse con *Muy Fuerte*).

• BRAZO ADICIONAL

Del cuerpo del guerrero ha surgido un brazo extra, ya sea del pecho, del hombro o incluso de la cabeza, señalándolo claramente como uno de los protegidos de los dioses.

El personaje puede llevar un arma de mano adicional o adquirir un escudo que llevar en su mano extra. Añade 3 al atributo de H.



- **CICLOPE**

El adorador del Caos tan solo dispone de un ojo en el centro de su rostro.

El guerrero resta 10 a su HP debido a la falta de visión en profundidad. Resta 10 a la Em del personaje.

- **COLA PRENSIL**

El personaje bendecido con una cola prensil dispone de un apéndice al final de la columna lo suficientemente flexible como para poder usarlo adecuadamente como su de un brazo se tratase.

El personaje dispone de una cola que puede usar para portar otra arma. Añade 2 al atributo de H del personaje.

- **COLMILLOS**

El personaje posee unos colmillos que sobresalen de sus labios de forma ostensible.

El personaje posee grandes colmillos que puede usar para morder cuando apresa a su víctima, infligiendo +1 daño. Además, su turbio aspecto añade 10% a todas las tiradas para intimidar.

- **CORPULENCIA EXCEPCIONAL**

Solo disponible personajes con la marca de Nurgle. El personaje es tremendamente obeso y relleno de materia repugnante, es casi inmune al dolor. Su armadura ha estallado por la presión de su imponente masa corporal y rezuma pus y babas viscosas por las cavidades de su cuerpo.

Suma +1 al atributo de R del guerrero y sufre una penalización de +1 al atributo de M. Si monta en alguna montura, esta pierde 1 M.

- **CUERNOS**

De la frente del guerrero brotan unos enormes cuernos que puede usar al cargar contra el enemigo.

Cuando el personaje efectúa una carga, obtiene un ataque adicional que se resuelve aplicando +1 a la F del guerrero.

- **CUERPO DE SERPIENTE**

Solo disponible para personajes con la marca de Slaanesh. La parte inferior del cuerpo del paladín se transforma en la cola de una serpiente gigante, con la que puede desplazarse a gran velocidad.

Suma +2 al atributo de M del guerrero y +10 al de I.

- **DEDOS PALMEADOS**

El personaje tiene los dedos de las manos, pies o de ambos lugares palmeados

- **DEFORMADO**

El personaje ha sido castigado por los dioses, tiene miembros más largos que otros, su rostro es un amasijo de carne que cuelga flácida de él.

Resta 1 al atributo de M, 10 a los de I, Des y 40 al de Em.

- **ENORME**

Aumenta el tamaño del personaje en 40 cm y su peso en una cantidad adecuada y añade 5 H en su perfil de atributos

- **ESPECIAL**

El personaje ha sido tocado por los dioses y posee una extraña mutación a discreción del DJ que le hace imponerse ante la mayoría de los adoradores del Caos, excepto los más poderosos.

- **FALTA DE OREJAS**

El personaje carece de orejas, aunque de modo inexplicable puede seguir escuchando.

Resta 10 a la Em del personaje.





- **FAMILIAR UNIDO**

Solo disponible para personajes con la marca de Slaanesh. El personaje ha hecho brotar de su cuerpo un repugnante familiar que le susurra palabras de poder.

El personaje se considera un hechicero de Slaanesh de nivel 1 que conoce tres hechizos. Si ya era hechicero, obtiene dos hechizos adicionales

- **FAUCES EXTENSIBLES**

Solo disponible para personajes con la marca de Tzeentch. El personaje puede dislocar su mandíbula y abrir la boca hasta límites insospechados. De hecho, puede abrirla tanto que es capaz de tragarse por entero a sus enemigos.

Si el personaje impacta e hiere con tres o más ataques contra un solo blanco de tamaño humano, el oponente es engullido entero y muere. Esta habilidad solo puede usarse si el guerrero utiliza un arma de mano básica.

- **FORMA PROTEICA**

Solo disponible para personajes con la marca de Tzeentch. La apariencia del guerrero fluye constantemente cambiando de una forma a otra y adoptando un aspecto cada vez más extraño y terrorífico. Las heridas que recibe el guerrero simplemente desaparecen mientras su cuerpo toma formas siempre diferentes.

El personaje regenera 5H cada asalto.

- **FURIA DE SANGRE**

Solo disponible para personajes con la marca de Khorne. La cólera del personaje es de una intensidad tal que lo rodea una neblina rojiza que provoca una furia incontrolable en todo el que se le acerca.

El personaje nunca perderá la furia asesina bajo ningún concepto. Además cualquier criatura a 10 metros o menos se verá afectado también por la furia asesina, durante el resto del asalto.

- **GARRAS**

El personaje dispone de una garra en lugar de la mano.

El personaje puede usar sus manos desnudas como una peligrosa arma cortante que inflige +1 daño.

- **GARRAS ENORMES**

El personaje dispone de una enorme garra en lugar de la mano, o su mano está deformada en forma de una maza de hueso.

El personaje puede usar sus manos desnudas como una peligrosa arma cortante (o contundente, depende del caso) que inflige +2 daño, pero debido a la deformación no puede usar nada con esa mano

- **GRITO ENSORDECEDOR**

Solo disponible para personajes con la marca de Khorne. El guerrero invoca el nombre de su dios a un volumen tan alto que hace estremecer la tierra, resquebraja las piedras y destruye los tímpanos del enemigo.

Los personajes en combate cuerpo a cuerpo con el personaje sufren un -10 a la HA durante el asalto en el que grite.

- **GRITO INFERNAL**

Solo disponible para personajes con la marca de Slaanesh. El guerrero emite un chirrido que enturbia la realidad y que durante medio segundo abre una diminuta grieta hacia los Reinos del Caos para atraer una repentina oleada de energía mágica que logra abrumar incluso a los hechiceros más poderosos.

Una vez por semana, el personaje puede emitir el grito infernal. Todos los personajes capaces de lanzar hechizos son afectados a siete km. Pierden todos sus

puntos de magia, y no comenzaran a recuperarlos hasta pasados tres días. Aquellos que fallen una tirada de FV quedan aturdidos 3 asaltos.

• INFESTACION DE NURGLETES

Solo disponible para personajes con la marca de Nurgle. Un enjambre de nurgletes habita en el cuerpo del guerrero colándose en los recovecos más calientes de la armadura y haciendo travesuras. Cuando hay enemigos cerca, surgen en masa de los orificios del cuerpo huésped para atacarlos.

Todo personaje en cuerpo a cuerpo con un personaje con infestación de nurgletes sufre un impacto automático de F3(Después de resolver los impactos del atacante). Dicho impacto se produce incluso si el personaje con infestación de nurgletes muere

• MANDIBULAS SECUNDARIAS

Solo disponible para personajes con la marca de Nurgle. El personaje tiene unas fauces chasqueantes por las que babea y que salen de dentro de propia boca para lanzar sobre el enemigo el beso de Nurgle.

El guerrero obtiene un ataque especial de F2 al inicio combate cuerpo a cuerpo que siempre golpea primero(se debe tirar para impactar). En caso de que el enemigo cuente con la regla de golpear siempre primero, el personaje con el atributo de I más alto se impone. Este ataque anula cualquier armadura debido a la acidez de la baba.

• MANO ENORME

La mano del personaje es de tamaño descomunal.

Todo golpe infligido por la mano desnuda del personaje inflige +1 daño contundente

• MULTIPLES OJOS

El personaje cuenta con tres o más ojos distribuidos por el cuerpo.

El personaje puede sumar 10% a todas las tiradas de percepción en las que entre en juego la vista. Resta 10 a la Em del personaje.

• OJOS EXTRAÑOS

Los ojos del personaje son extraños de manera sobrenatural. Este hecho puede deberse al color, a la forma, o tal vez llamean o se mueven deslizándose por el rostro del personaje.

• PEZUÑAS

Las piernas del guerrero acaban en forma de pezuñas, lo que le ofrece un aspecto especialmente bestial y salvaje.

El personaje gana +1M (No puede combinarse con *cuerpo de serpiente*).

• PIEL EXTRAÑA

La piel del guerrero posee tintes extraños, dependiendo enormemente del dios al que sigan puede ser roja, púrpura, verdosa o de tonos cambiantes. Aquellos que adoran al dios del Caos absoluto tendrán la piel de tintes marrones.

Si el guerrero sigue a Slaanesh suma 10 a su Em. Si posee la marca del Caos Absoluto no afecta a su perfil de atributos, pero el resto de las marcas resta 10 a la Em.

• PIEL QUINTINOSA

La piel del personaje toma un tacto óseo, formando un exoesqueleto que le protege.

El personaje dispone de dos puntos de armadura en todas las localizaciones.

- **ROSTRO ANIMAL**

El rostro del personaje es deformado y toma la forma de la cabeza de un animal.

Resta 30 a la Em del personaje.

- **ROSTRO BESTIAL**

El rostro del personaje se transforma y retuerce de forma sobrenatural y aterradoramente adoptando a menudo el del Dios protector del personaje.

El personaje causa miedo.

- **ROSTRO INVERTIDO**

El rostro del personaje se encuentra colocado de forma invertida, con los ojos en la boca y esta en el lugar de los ojos.

Resta 40 a la Em del personaje

- **SIN CABEZA**

El personaje no tiene cabeza, pues esta se aloja en el pecho.

Cualquier impacto contra la cabeza impactará en el torso del personaje.
Resta 30 a la Em del personaje.

- **SIN NARIZ**

El personaje tiene una masa informe allí donde debía estar la nariz, tiene tan solo los orificios nasales pegados al rostro o simplemente no tiene nariz.

El personaje pierde completamente los sentidos del gusto y del olfato. Todas las pruebas de percepción que se basen en el olfato fracasan automáticamente.
Resta 10 a la Em del personaje.

- **TENTÁCULO**

Un grueso tentáculo sustituye uno de los brazos del guerrero. Al ser tan fuerte y musculado, este tentáculo

puede asir las armas del enemigo o estrujarle el cuerpo.

El tentáculo sustituye uno de los brazos del guerrero y cuenta como si fuera un arma de mano. El personaje no puede llevar un arma a dos manos. Puede envolver a un oponente con el que esté en combate cuerpo a cuerpo y obligarlo a perder un ataque. Una

tirada de F por parte de la víctima basta para librarse de la presa.

- **TENTACULOS DE TZEENTCH**

Solo disponible para personajes con la marca de Tzeentch. Del cuerpo del guerrero se extienden unos tentáculos gruesos y fibrosos que se agitan en el aire con voluntad propia. Estos tentáculos manipulan los vientos de la magia convirtiendo al personaje en un hechicero todavía más poderoso.

Un hechicero con esta mutación puede repetir cualquier tirada para lanzar hechizos que falle.





LA LENGUA OSCURA



LA LENGUA OSCURA

La lengua oscura es el idioma del Caos y de la hechicería que los seguidores del Caos y los practicantes de la magia utilizan para hablar y escribir. Dicho nombre le viene dado sin duda por el hecho de que aquellos que la utilizan lo hacen siempre ocultos entre las sombras y protegidos por velos de oscuridad.

La lengua oscura es un lenguaje ritual y el único vehículo para expresar los misterios del Caos correctamente. Es el idioma de los demonios y de las criaturas del Caos que saben hablar. Los nombres de los demonios y los nombres demoníacos secretos de los paladines del Caos solo pueden pronunciarse en la lengua oscura y los servidores del Caos aprenden a hablarla y a escribirla para poder invocar a entidades del Caos y poder comunicarse con los demonios cuando estos aparecen.

La multitud de tribus que viven bajo la sombra del Caos tienen sus propias lenguas y dialectos, como sucede con las naciones del Viejo Mundo. Muchos de estos idiomas incorporan elementos de la lengua oscura, especialmente en los rituales sagrados y en las ceremonias importantes. Cuando

se usa de esta manera tan rudimentaria, la lengua oscura pierde gran parte de su potencia, aunque los limitados conocimientos que estas tribus bárbaras poseen bastan para que sus sacrificios sean algo peligroso y arriesgado.

La base de la lengua oscura está formada por una serie de raíces léxicas con un gran contenido semántico. La raíz puede modificarse con prefijos y sufijos que aportan los diversos significados posibles de la raíz y también pueden realizarse cambios en la propia raíz para obtener más significados.

Aunque posee un número de raíces relativamente escaso comparado con el de otras lenguas como la élfica, la lengua oscura cuenta con un sinnúmero de posibles cambios que pueden darse en la raíz. Muy pocos iniciados humanos llegan a conocerlos todos, pero, a la vez que un servidor va aumentando el dominio de la lengua, su dominio de las propias fuerzas del Caos también crece. A continuación, incluimos las raíces existentes junto con algunos de los prefijos y sufijos que se utilizan para proveerlas de distintos significados.

PALABRA RAÍZ	SIGNIFICADO BASE
Khaos	Caos, el Mar de las Almas, magia, poder.
Phaos	Voluntad, mente, alma, esencia.
Dhaos	Inmaterial, espíritu, demonio, entidad.
Tzeen	Cambio; el deseo de cambio.
Nurgh	Descomposición; el deseo de vivir, de resistirse a la descomposición.
Slaa	Éxtasis; el deseo de sentir y percibir.
Khar	Furia; el deseo de dominar.
Leth, neth	Señor de, maestro de, amo de, la fuente de.
Hysh	La magia blanca (o de la luz).
Chamon	La magia amarilla (o dorada).
Ghyran	La magia verde (o de la vida).
Azyr	La magia azul (o celestial).
Ulgu	La magia gris (o de las sombras).
Shyish	La magia violeta (o de la muerte).
Aqshy	La magia roja (o del fuego).
Ghur	La magia marrón (o de las bestias).
Dhar	La magia negra (o oscura).
Qhaysh	La magia de todos los colores (o alta magia).

SIGNIFICADO BASE DE LOS PREFIJOS/SUFIJOS

-y	Metálico. P.ej. aqshy y: bronce/cobre; hish y: mithril.
-ash	Líquido. P.ej. aqshyash: sangre; azyrash: agua.
l-	Elemento. P.ej. l'aqshy: fuego; i'azyr: aire.
Kha-	Tiempo. P.ej. khadhar: noche; khaaqshy: amanecer/ocaso.
-ck	Lugar. P.ej. qhayshek: el mundo; aqshyck: campo de batalla.
'Phak	Acontecimiento, acción. P.ej. aqshy'phak: batalla; chamon'phak: explosión.
Dha-	Cuerpo celestial. P.ej. dhaaqshy: cometa; dhachamon: el sol.

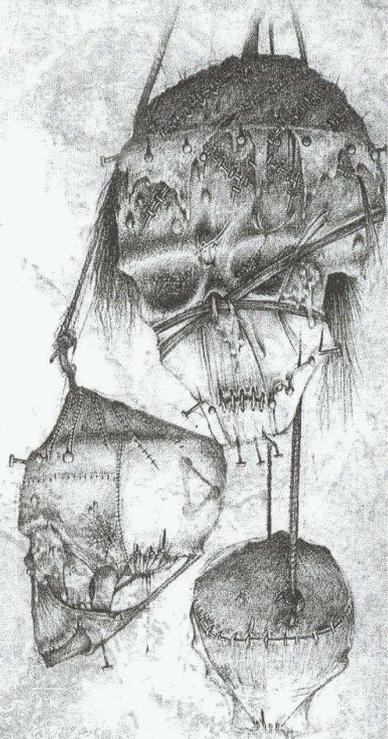
Si se suprime

la última letra ... Color simple. P.ej. aqsh: rojo; ulg: gris.

Aquí os presentamos tan solo unos pocos de los cientos de prefijos y sufijos posibles. También se pueden crear descripciones y nombres más complejos haciendo combinaciones de raíces y de palabras con un prefijo o un sufijo añadido. Por ejemplo, khadhar'phak quiere decir 'anochecer', Neth kKhadhar'phak significa 'el Señor del Añochecer', que también podría traducirse como el Portador de la Noche.

Las runas del Caos

La lengua oscura escrita está compuesta por una serie de runas fonéticas, cada una de las cuales representa un sonido articulado. Como lenguaje escrito, la lengua oscura posee unas propiedades mucho menos poderosas que las que tiene oralmente y de ahí que los versados en magia se dediquen a escribir sus hechizos en gruesos volúmenes y grimorios. Únicamente al ser pronunciadas en voz alta es cuando estas palabras adquieren toda su dimensión y poder. Esto también hace que sea complicado traducirlas, ya que ningún hechicero utiliza exactamente las mismas runas para representar los mismos sonidos. Por esta razón, tratar de leer un texto de otro hechicero y pronunciar incorrectamente un ritual o un conjuro puede tener consecuencias terribles y a menudo fatales. Las runas del Caos vibran con poder propio y el contemplarlas durante mucho rato puede provocar náuseas, traer la enfermedad y hasta llevar a la locura. Es por esto por lo que muchos de los estandartes del Caos portan estas runas, para sembrar el desánimo y la confusión en el enemigo.



Aa	<	M	⦿		
Ar	<-	N	∩		
Ak	<.	O	ƣ	1	
Bh, b	┴	Ph	⊖	2	┌
Ch, kh	<-	Rh	◊	3	┴
Dh	▷	S	9	4	┴
E, ii	.	Sh	9	5	┴
F	┴	T, tz	┌	6	┴
Gh	┌	U	U	7	┴
Gu	┴	Ul	⦿	8	┴
Gz	┌.	V	∨	9	┴
H	⊖	W, uu	∨	10	┌
I, ee	..	Y	∩	100	┌
Kw, qu	<-	Z, zh	∞	1000	┌
L	┌				

