

# El Guerrero del Caos



Las creencias populares dicen que los Guerreros del Caos son inhumanas máquinas demoníacas de muerte y destrucción, hombres que han vendido su alma a los Poderes Oscuros a cambio del placer de la matanza indiscriminada. Esto a veces es totalmente cierto, pero existen muchas formas de caer en las garras del Caos. Unos son seducidos por sectas, siguiendo una vida normal durante el día y reuniéndose para adorar a los Dioses Oscuros por la noche. Otros pueden verse arrojados a la senda del Caos a causa de alguna tragedia personal. Unos lo hacen lentamente, casi sin darse cuenta, mientras que otros buscan activamente el poder que concede el Caos.

Pero no importa como se ha entrado en contacto, todos los que pactan con él venden su alma, y no hay vuelta atrás. Tarde o temprano, el deformador poder del Caos se cobra su tributo, y el guerrero debe ocultar sus rasgos, cubriéndose por completo con su armadura o ropajes. Si sus compañeros llegan a sospechar su verdadera naturaleza, tendría problemas. Sin embargo, a cambio suelen convertirse en auténticas máquinas de matar a las que nada ni nadie les importa, ya que sólo buscan complacer a sus siniestros amos y satisfacer sus propias deseos, objetivos que puede cumplir con la ayuda de los Regalos y los Artefactos del Caos.

## Equipamiento

### ARMA

**Hacha:** El Guerrero del Caos va armado con una enorme hacha que causa un daño de 1D6 + su Fuerza cada vez que impacta a su objetivo.

### EQUIPO

**Marcas del Caos:** La *Marca del Caos* representa el emblema mágico que el Guerrero del Caos tiene grabado sobre su piel. La *Marca del Caos* le permite al Guerrero del Caos repetir una tirada por aventura.

### ARMADURA

**Armadura de Placas:** El Guerrero del Caos lleva una impresionante Armadura de Placas que le otorga un modificador de +1 a la Resistencia.

## Reglas Especiales

### REGALOS DEL CAOS

El Guerrero del Caos inicia la aventura con un cierto número de habilidades y objetos especiales. Antes de iniciar cada aventura, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1-3	2 Atributos del Caos y 1 Artefacto del Caos
4-6	1 Atributo del Caos y 2 Artefactos del Caos

A continuación tienes las tablas para determinar los *Atributos* y *Artefactos del Caos* con los que el Guerrero del Caos comienza la partida.

## ATRIBUTOS DEL CAOS

Para determinar con que *Atributos del Caos* comienza la aventura el Guerrero del Caos tira 1D6 y consulta en la siguiente tabla:

- 1 **Idiota:** Si el Hechicero obtiene un 1 en la tirada de la *Fase de Poder*, el Aventurero se convierte en un idiota balbuceante. Hasta el final del turno tendrá HA 1.
- 2 **Conocimiento Arcano:** Si el Hechicero obtiene un 6 en la *Fase de Poder*, el Aventurero se verá acosado por extraños pensamientos. Tira 1D6:
  - 1-2 No puede hacer nada este turno. Cualquier ataque dirigido contra él deberá aplicar un modificador de +2 al impactar. Recupera la normalidad al inicio del siguiente turno.
  - 3-6 Suma +1D6 a su Iniciativa. También puede elegir una Carta de Hechizo al azar, que debe utilizar inmediatamente y que funciona automáticamente. Si no puede lanzarse por alguna razón se descarta.
- 3 **Mordisco Venenoso:** Una vez por turno podrá morder (además de sus ataques habituales) con -1 al impactar y causa 2 Heridas sin modificadores.
- 4 **Magia:** Al inicio de la partida elige al azar una Carta de Hechizo que puede lanzar una vez por aventura y que funciona automáticamente.
- 5 **Teleportación:** Una vez por aventura, el Guerrero del Caos puede teleportarse en vez de mover. Puede aparecer en cualquier lugar del tablero, incluso si está trabado en combate, ¡pero recuerda las reglas sobre perderse en la oscuridad!
- 6 **Furia Disforme:** Al inicio de cada nuevo evento que indique la aparición de un Monstruo tira 1D6. Si obtienes un 6, el Guerrero del Caos entra en *Furia Asesina* durante todo ese combate, aumenta el número de Ataques en +2, pero debe aplicar un -1 al impactar.

## ARTEFACTOS DEL CAOS

Para determinar los *Artefactos del Caos* con los que inicia la aventura el Guerrero del Caos tira 1D6 y consulta en la siguiente tabla:

- 1 **Espada Defensora:** Esta Espada resta un ataque al oponente del Guerrero del Caos.
- 2 **Anillo Paralizador:** Este Anillo permite lanzar un *Proyectil de Hielo* una vez por turno además de sus ataques habituales. El Guerrero debe realizar una tirada para impactar con su Habilidad de Projectiles. Cualquier Monstruo impactado quedará congelado y no podrá atacar ni ser atacado. El Monstruo podrá atacar normalmente al turno siguiente.
- 3 **Espada Látigo:** Esta arma permita atacar a cuatro casillas de distancia.
- 4 **Cáliz de la Noche:** Tira un dado al inicio de la aventura: el resultado indica el número de ataques que impactan automáticamente a lo largo de la aventura. El Aventurero elige que ataques impactan así.
- 5 **Espada Hipnótica:** Cualquier Monstruo que ataque el Aventurero debe tirar un dado. Si el resultado es 6, no podrá hacer nada ese turno.
- 6 **Hacha Golpe Poderoso:** Una vez por aventura, esta arma causa 8D6 Heridas (la Armadura y la Resistencia se restan de la forma habitual). Debe declarar este ataque antes de tirar para impactar. Si falla el *Golpe Poderoso* se habrá desperdiciado. En cualquier otro caso causa 1D6+3 Heridas, aunque el ataque sigue siendo mágico.

## TESOROS

El Guerrero del Caos puede obtener cualquier tipo de tesoro. Sin embargo, sólo podrá usar pociones y cualquier tesoro no mágico, como oro, bombas...

Todo lo demás que consiga, es por su valor en oro, que obtiene al final del juego. A menudo, el Guerrero del Caos puede decidir dejar algunos de sus tesoros a los otros Aventureros si es que los quieren.

Sin embargo, el Guerrero del Caos no usará nunca objetos mágicos al poder utilizar los *Artefactos del Caos*.

## Asentamientos



Los Guerreros del Caos son bastante enigmáticos y peculiares, por lo que en numerosas ocasiones crean suspicacias y rechazo cuando visitan una población. A veces incluso es posible que la milicia de la población expulse de la misma al Guerrero del Caos, especialmente si posee algún rasgo que demuestre de forma inequívoca su lealtad al Caos (estos rasgos están indicados con un asterisco (\*) junto al nombre en las tablas que encontrarás en las siguientes páginas).

Cada vez que el Guerrero del Caos entre en una población deberá tirar 1D6 por cada característica marcada con un (\*).

Si se obtiene algún resultado de 1, el Guerrero será expulsado de la población y deberá aguardar fuera de la misma a que salgan el resto del grupo de aventureros.

Si no es expulsado de la población. El Guerrero del Caos podrá visitar las siguientes localizaciones especiales: *la Taberna*, *el Laboratorio del Alquimista*, *la Escuela de Gladiadores* (pero no su armería especial), *la Casa de Apuestas* y evidentemente, *el Templo* que, en su caso, indicará que visita uno de los ocultos y secretos *Templos del Caos* que hay diseminados por todo el *Viejo Mundo*. El Guerrero del Caos no puede visitar ninguna otra localización especial.

### EL TEMPLO DEL CAOS

Al llegar a una población, el Guerrero del Caos puede intentar buscar un Templo del Caos, pues, a pesar de las férreas prohibiciones sobre el Culto del Caos en muchas partes del mundo, existen infinidad de ellos en la clandestinidad, amparados en el secretismo y ocultos por los poderes místicos de los Dioses del Caos.

Si encuentra un templo consagrado a los Dioses del Caos, el Guerrero del Caos puede hacer ofrendas y sacrificios a su dios.

Si ofrece 2D6x10 MO, las fuerzas de la disformidad y su dios le concederán un poco de su atención y recompensará su dedicación según su caprichoso parecer

Tras realizar la ofrenda, tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Las fuerzas de la disformidad del Caos corren por las venas del Guerrero del Caos, que sale tambaleándose del Templo. Cuando recupera los sentidos, ¡el Guerrero se da cuenta de que ha ... cambiado!  
El Guerrero del Caos gana dos *Atributos del Caos*.
- 2 Las fuerzas de la disformidad del Caos corren por las venas del Guerrero del Caos, que sale tambaleándose del Templo. Cuando recupera los sentidos, ¡el Guerrero se da cuenta de que ha ... cambiado!  
El Guerrero del Caos gana un *Atributo del Caos*.
- 3 Los Dioses del Caos están concentrados en otro asunto más importante y no prestan atención al Guerrero del Caos, que sale del templo sin el dinero ofrecido y sin ninguna recompensa.
- 4 El Guerrero del Caos ora a sus dioses pidiendo que le liberen de alguna dura carga con que ha sido castigado en el pasado.  
El jugador puede elegir uno de sus *Atributos del Caos* del que quiera deshacerse y borrarlo. A cambio los dioses le conceden un nuevo atributo, determinado aleatoriamente en la tabla correspondiente.
- 5 El Guerrero del Caos toca el altar y ofrece sus víctimas a su Señor. Al hacerlo el Guerrero se siente vigorizado por las fuerzas disformadotas del Caos.  
El Guerrero aumenta permanentemente en +1 su número de Heridas.
- 6 El Templo tiembla y se estremece por el poder de las fuerzas del Caos que saturan el local, y el Guerrero se arrodilla ante esta demostración de poder.  
Si lo desea, el Guerrero del Caos puede elegir dos de sus artefactos para fundirlos en un único objeto mucho más potente. Para hacerlo debe elegir dos objetos del mismo tipo (dos escudos, dos armas de combate cuerpo a cuerpo, etc.), que coloca juntos sobre el altar, y tira 1D6:
  - 1 Uno de los Artefactos se desvanece en la disformidad y el otro permanece inalterado. Determina aleatoriamente cuál de los dos ha desaparecido (el Guerrero del Caos deberá borrarlo de su hoja de personaje)
  - 2-3 No sucede nada.
  - 4 El altar queda oscurecido por un denso humo que, al desvanecerse, revela los dos

objetos que siguen inalterados sobre el altar. Sin embargo, junto a ellos hay un tercer artefacto, que debe determinarse aleatoriamente en la tabla correspondiente.

- 5-6** El tiempo se detiene y el templo se oscurece por el poder del Caos. Cuando regresa la normalidad, sobre el altar hay un solo objeto que posee las propiedades combinadas de los dos objetos ofrecidos por el Guerrero del Caos. Deben borrarse los dos objetos de la hoja de personaje, y anotar las propiedades del nuevo objeto, así como darle un nuevo nombre, pues sin duda será uno de los más poderosos artefactos del Caos que existan en el *Viejo Mundo*.

Para combinar dos objetos, estos deben ser del mismo tipo, y el objeto resultante reunirá las propiedades de ambos; aunque en el caso de que los dos objetos modificaran un mismo factor, tan sólo se aplicará el que lo modifique más. Así, por ejemplo, si dos objetos que se funden modifican la Resistencia del guerrero, el nuevo objeto tan sólo la modificará como el que la modifique más.

Un objeto puede fundirse con otros una y otra vez para formar artefactos cada vez más poderosos.

## Tabla de Experiencia

GUERRERO DEL CAOS															
Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Senda	Vol	Trabado
1	0	Iniciado	4	4	5+	3	1	3	3D6	3	1	*	-	2	5+
2	2.000	Campeón	*	*	*	*	1	*		*	*	*	3	*	*
3	4.000	Campeón	*	*	*	*	1	*	+1D6	*	*	*	3	*	*
4	8.000	Campeón	*	*	*	*	1	*		*	*	*	2	*	*
5	12.000	Héroe	*	*	*	*	2	*	+1D6	*	*	*	3	*	*
6	18.000	Héroe	*	*	*	*	2	*		*	*	*	2	*	*
7	24.000	Héroe	*	*	*	*	2	*	+1D6	*	*	*	3	*	*
8	32.000	Héroe	*	*	*	*	2	*		*	*	*	2	*	*
9	45.000	Señor	*	*	*	*	3	*	+1D6	*	*	*	3	*	*
10	50.000	Señor	*	*	*	*	3	*		*	*	*	2	*	*

\* La Mayoría de las características que el Guerrero del Caos gana son determinadas en la Tabla de Atributos del Caos

## Nuevas Habilidades

### LA SENDA DEL CAOS

El fin último de un Guerrero del Caos es matar y destruir en nombre de su Señor, para lo cual siempre intentará mejorar sus habilidades, ya que así será capaz de cumplir mejor su cometido.

La Senda del Caos es el tortuoso y atormentado camino que conducirá al Guerrero del Caos hacia el más ansiado de todos los regalos: la inmortalidad en forma de demonio.

### ENTRENAMIENTO



Para poder cumplir este objetivo, el Guerrero del Caos debe aumentar su poder, cosa que conseguirá (al igual que el resto de Aventureros) mediante la experiencia que consigue durante las aventuras. Los Aventureros van acumulando experiencia al conseguir monedas de oro por monstruos muertos y tesoros encontrados, hasta que acumulan las suficientes para aumentar su nivel de combate tras una semana de entrenamiento en una población.

El Guerrero del Caos aumenta su Nivel de Combate de la misma forma, aunque para entrenar debe acudir a un Templo del Caos (si lo encuentra siguiendo el procedimiento habitual para encontrar localizaciones especiales) donde, más que entrenar, ofrecerá a su Señor los trofeos que haya conseguido durante las aventuras y que le permitirán ser considerado digno de aumentar su poder (o sea, de aumentar su Nivel de Combate), esperando conseguir a cambio algún tipo de bendición o regalo.

Las ofrendas que realice deben tener un valor equivalente en monedas de oro a las indicadas en la Tabla de Experiencia.

Una vez hecho el ofrecimiento, el Guerrero del Caos debe efectuar tantas tiradas como se indica en la columna Senda de la tabla de experiencia del Aventurero en la Tabla de la Senda del Caos. Una vez determinados los tipos de poderes concedidos por los Dioses del Caos, deben efectuarse las tiradas correspondientes en las tablas específicas incluidas a continuación. Todo este proceso tan sólo dura un día (en vez de la semana de entrenamiento que precisan el resto de Aventureros para aumentar su nivel de combate).

#### TABLA SENDA DEL CAOS

1D6	Resultado
1	Efectúa tres tiradas en la Tabla de Recompensas del Caos
2	Efectúa una tirada en la Tabla de Recompensas del Caos
3	Efectúa una tirada en la Tabla de Atributos del Caos
4	Efectúa dos tiradas en la Tabla de Atributos del Caos
5	Efectúa una tirada en la Tabla de Artefactos del Caos
6	Efectúa una tirada en la Tabla de Artefactos del Caos y una tirada en la Tabla de Atributos del Caos

#### TABLA ATRIBUTOS DEL CAOS

2D6	Resultado
2	Movimiento +1
3	Suerte +1
4	Ataques +1
5	Habilidad de Proyectiles +1
6	Resistencia +1
7	Habilidad de Armas +1
8	Heridas +1D6
9	Iniciativa +1
10	+1 a la tirada para Destrarse
11	Fuerza +1
12	Tira dos veces en esta tabla ignorando otros resultados de 12

#### RECOMPENSAS DEL CAOS

Algunas *Recompensas del Caos* son acumulativas. O sea, que el Guerrero del Caos puede conseguir la misma recompensa más de una vez, sumando los efectos. Por ejemplo la recompensa *Furia Asesina* proporciona al Guerrero una posibilidad de +6 de entrar en *furia asesina* al iniciarse un combate. Si obtiene esta recompensa una segunda vez, sus posibilidades aumentarán a 5+.

Para determinar que nueva Recompensa recibe el Guerrero del Caos, tira 1D66.

#### ARTEFACTOS DEL CAOS

Cada vez que al Guerrero del Caos se le otorgue un nuevo *Artefacto del Caos*, debe tirar 1D66 y consultar la tabla correspondiente para saber que artefacto ha recibido.

Las armas y armaduras obtenidas de esta forma son todas ellas mágicas por definición, sean cuales sean sus poderes.

La única forma en que el Guerrero del Caos puede conseguir objetos mágicos que sus dioses se los otorguen. Un Guerrero del Caos no puede utilizar ningún objeto de tesoro encontrado durante las Aventuras, sino tan sólo *Artefactos del Caos*. Los *Artefactos del Caos* no los puede vender ni cambiar con ningún otro Aventurero (ni tan sólo con otros Guerreros del Caos).

#### TIRADAS DE 1D66

Para efectuar la tirada de 1D66 tira dos dados de seis caras de forma secuencial. El primero de ellos marcará las decenas, y el segundo las unidades. Así, por ejemplo, si obtienes un 3 seguido de un 1, el resultado será de 31, que en la Tabla de Recompensas del Caos corresponde a *Piernas Largas*; y en la Tabla de Artefactos del Caos corresponde al *Anillo de la Apariencia Engañosa*.



## TABLA DE RECOMPENSAS DEL CAOS

- 11 **Furia Asesina (6):** Al aparecer Monstruos tira 1D6. Con un 6 entrará en Furia Asesina como el Bárbaro. Si se repite este resultado reduce en -1 el valor necesario para entrar en Furia Asesina.
- 12 **Mordisco Venenoso:** Una vez por turno puede realizar un Ataque adicional (-1 impactar, causa 2 Heridas no modificables). Si se repite este resultado, podrá efectuar más ataques.
- 13 **Marca del Caos (\*):** Tira 1D6. Si se obtiene un 1, la Marca del Dios es visible e identificable. Con un 2-5 puede esconderse. Por cada Marca puede repetirse una tirada por aventura.
- 14 **Piel de Hierro:** +1 a la Resistencia. Pueden acumularse los efectos.
- 15 **Agilidad:** Aplica un +1 a todas las tiradas que impliquen esquivar, saltar, etc. Pueden acumularse sus efectos.
- 16 **Atrofia:** Tira 1D6. 1 = Envejece 30 años, -1 a HA, F e I (\*); 2 = Envejece 10 años, -1 a F; 3-6 = Envejece un poco, pero no tiene efecto alguno. Pueden acumularse sus efectos.
- 21 **Sed de Sangre:** Tira 1D6 al aparecer un nuevo Monstruo:

- 1 Ataca al Aventurero más próximo ignorando las reglas de destrabarse (-1 al impactar, -1 A, +1 F). Vuelve a tirar el próximo turno.
- 2-5 Ataca al Monstruo más cercano (-1 al impactar, -1 A, +1 F). Si no hay Monstruos, se aplica el resultado anterior. Vuelve a tirar el próximo turno con un modificador de +1.
- 6 Puede luchar normalmente.

Si ya posee esta Recompensa repite la tirada.

- 22 **Cobardía:** Si se enfrenta a un Monstruo que causa Miedo o Terror, tira 1D6: 1-2 = aplica un modificador de -1 a las tiradas de Miedo y de -2 a las de Terror; 3-6 = aplica las reglas habituales de Miedo y Terror. Si ya posee esta Recompensa repite la tirada.
- 23 **Colmillos (\*):** Designa uno de los ataques del turno. Si impacta puede efectuar un ataque adicional que impacta automáticamente y causa 1D6 Heridas (no modificables). Pueden acumularse sus efectos.
- 24 **Psicótico:** Aplica un modificador de +1 a los chequeos de Miedo y Terror. Pueden acumularse sus efectos.
- 25 **Resistencia a la Magia:** El Guerrero puede ignorar los efectos de cualquier hechizo dirigido contra él si obtiene un resultado de 6 en 1D6. Pueden acumularse sus efectos.
- 26 **Idiota:** Tira 1D6 al inicio de cada turno. Si se obtiene un 1, la inteligencia del Guerrero pasa a ser 0, su HA y A pasa a ser 1 y no puede utilizar armas de proyectiles. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 31 **Piernas Largas:** +1 al Movimiento. Pueden acumularse sus efectos.
- 32 **Garras Afiladas:** Permiten efectuar un Ataque adicional por turno en combate cuerpo a cuerpo. Se resuelve siguiendo el procedimiento habitual, pero ignorando la armadura del objetivo. Pueden acumularse sus efectos.
- 33 **Piel Escamosa (\*):** Cada vez que el Guerrero aumente un Nivel de Combate tira 1D6:

- 1 Reduce en -1 el Movimiento. Si vuelve a obtenerse este resultado no se produce efecto alguno.
- 2-5 No se produce efecto alguno.
- 6 Aumenta en +1 la Resistencia.

Si ya posee esta Recompensa repite la tirada.

- 34 **Experto:** el Guerrero debe elegir una de sus armas, con la que conseguirá las siguientes ventajas:

- 1 +1 al Impactar.
- 2 Permite repetir Ataques fallados.
- 3 Causa +1D6 Heridas.
- 4 Ignora Armaduras con un 5 ó 6 en la tirada para Impactar.
- 5 +1 Ataque.
- 6 Ignora Armaduras y Resistencia con un 5 ó 6 en la tirada para Impactar.

Pueden acumularse sus efectos.

- 35 **Fuerte:** +1 a la Fuerza. Pueden acumularse sus efectos.
- 36 **Veloz:** +1 a la Iniciativa y al Movimiento. Pueden acumularse sus efectos.
- 41 **Magia Disforme:** Al inicio de cada Aventura, el Guerrero puede elegir aleatoriamente un hechizo de un nivel equivalente al suyo, que será lanzado automáticamente cuando él lo desee. Tan sólo puede usarse una vez por Aventura. Pueden acumularse sus efectos.
- 42 **Albino (\*):** El Guerrero es sensible a la luz solar, que le deja cegado. Si ya posee esta Recompensa repite la tirada.
- 43 **Cuernos (\*):** Permite efectuar un Ataque adicional que impacta automáticamente (causa 1D6

- Heridas no modificables). Pueden acumularse sus efectos.
- 44 **Insustancial (\*)**: Los Monstruos deben aplicar un modificador de -1 al impactarle. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 45 **Sin Rostro (\*)**: No tiene ningún efecto adicional. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 46 **Jorobado (\*)**: Reduce en -1 su Movimiento. Pueden acumularse sus efectos, pero el Movimiento no puede reducirse a menos de 1.
- 51 **Mirada Hipnótica**: Una vez por turno elige una miniatura en su línea de visión y tira 1D6. Si se obtiene un 6, la miniatura perderá 1D6 ataques ese turno. Si se obtiene esta Recompensa más de una vez pueden hipnotizarse varias miniaturas, o hacer varios intentos sobre la misma.
- 52 **Levitación**: Con un resultado de 5 ó 6 en 1D6 puede levitar como el hechizo del mismo nombre. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 53 **Conocimientos Arcanos**: Si en la Fase de Poder se obtiene un 6, tira 1D6: 1-2 = el Guerrero deja caer su arma y no puede hacer nada durante ese turno. Los ataques dirigidos contra él suman +2 al impactar. 3-6 = +1D6 a la Iniciativa durante ese turno y elige un hechizo aleatoriamente que debe lanzarse inmediatamente (es automático) o descartarse. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 54 **Escupe Ácido**: Una vez por turno puede escupir ácido hasta a 2 cuadros de distancia utilizando su HP. Cada impacto causa 1D6+1 Heridas por Nivel de Combate. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 55 **Cola de Escorpión (\*)**: Permite efectuar un Ataque adicional con un +2 al Impactar que causa 1D6+1 Heridas por Nivel de Combate. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 56 **Teleportación**: Una vez por Aventura, el Guerrero puede teleportarse a cualquier punto del tablero. Si se obtiene más de una vez, permite teleportarse más veces por Aventura.
- 61 **Telepatía**: Nunca es sorprendido. Al aparecer Monstruos tira 1D6. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6, podrá realizar un turno adicional antes de que lo hagan los Monstruos. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 62 **Ojos de Fuego (\*)**: Puede ver en la Oscuridad como si fuera de día. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 63 **Aspecto Horripilante (\*)**: El Guerrero causa Terror. Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 64 **Invisibilidad**: Una vez por Aventura, el Guerrero puede hacerse invisible durante un turno, lo cual le permite atacar, pero no puede ser atacado. Si esta Recompensa se obtiene más de una vez, podrá hacerse invisible más de una vez por Aventura.
- 65 **Regeneración**: Al final de cada turno, si ha sido herido, tira 1D6. Con un resultado de 4+ recupera 1 Herida por Nivel de Combate (si el Guerrero ha quedado reducido a 0 Heridas se regenerará sólo con un 5+). Si ya posee esta Recompensa, repite la tirada.
- 65 **Poder Disformador (\*)**: Tira 1D6:
- 1-2 Al Guerrero le aparece un ojo, oreja o pulgar adicional. (\*)
  - 3 Efectúa una tirada en la Tabla de Atributos.
  - 4 Efectúa una tirada en la Tabla de Recompensas.
  - 5 Efectúa una tirada en la Tabla de Artefactos.
  - 6 Efectúa una tirada en la Tabla de Recompensas y otra en la Tabla de Artefactos.

## TABLA DE ARTEFACTOS DEL CAOS

- 11 **Yelmo de la Hechicería**: Aumenta en +1 la Resistencia del Guerrero. Además, antes de cada aventura, el Guerrero puede elegir de forma aleatoria un hechizo de Ataque, que será lanzado automáticamente cuando lo desee. Este efecto tan sólo puede usarse una vez por aventura.
- 12 **Espada Maldita**: La única forma de poder librarse de esta espada es pagando 1D6x500 monedas de oro para eliminar la maldición la próxima vez que se visite un Templo del Caos. Hasta entonces, cada vez que se obtenga un 1 ó 2 en la Fase de Poder, se producirá un Suceso Inesperado. La espada es mágica pero no posee ningún poder.
- 13 **Capucha Negra de Kargan**: El Guerrero es inmune a cualquier ataque de gas y puede respirar sin problemas bajo el agua y en el vacío.
- 14 **Anillo del Hielo**: El Guerrero puede lanzar un Misil de Hielo una vez por turno, además de sus ataques habituales. El proyectil impactará utilizando la HP del Guerrero. Cualquier Monstruo impactado quedará congelado durante un turno, en el que no podrá atacar ni ser atacado.
- 15 **Hacha de Piedra Infernal**: Esta hacha dobla el daño causado por cada impacto (doblar el daño antes de sumar la Fuerza). Si empuña esta hacha, el Guerrero tan sólo puede efectuar un ataque por turno.
- 16 **Espada Devorahechizos**: El Guerrero ignora los efectos de cualquier hechizo lanzado contra él si obtiene un 5 ó 6 en 1D6.
- 21 **Espada Sedienta**: Esta arma causa 1D6 heridas adicionales cada vez que impacta.

- 22 Collar de Protección:** El collar permite al Guerrero ignorar cualquier ataque dirigido contra él si obtiene un resultado de 6 en 1D6.
- 23 Espada Antimagia:** Si un Monstruo equipado con uno o más objetos mágicos es herido por esta espada, uno de sus objetos mágicos (a elección del Guerrero del Caos) será destruido.
- 24 Espada Hipnótica:** Cualquier adversario que ataque al Guerrero mientras empuñe esta espada deberá tirar 1D6 antes de atacar. Si obtiene un 6, no podrá hacer nada ese turno.
- 25 Espada Rabiosa:** Esta espada dobla el número de Ataques del Guerrero. Sus habilidades no pueden fundirse con las de ningún otro Artefacto del Caos y, como es parcialmente inteligente, controla al Guerrero obligándole a ser la única arma que empuñe e impidiéndole que renuncie a ella. A llegar a Nivel de Combate 5, el Guerrero habrá conseguido dominar la espada y podrá hacer lo que quiera.
- 26 Escudo Brillante:** Aumenta en +1 la Resistencia del Guerrero y obliga al adversario a aplicar un modificador de -1 a su tirada para impactar.
- 31 Anillo de la Apariencia Engañosa:** Este anillo permite al Guerrero ocultar su verdadero aspecto, por lo que no deberá efectuar la tirada para determinar si es expulsado de una población.
- 32 Corona de la Inmunidad:** Aumenta en +2 la Resistencia del Guerrero.
- 33 Amuleto de la Impunidad:** Al inicio de cada aventura, el Guerrero debe tirar 1D6 para determinar los efectos del amuleto. Los efectos que no sean permanentes desaparecerán al finalizar la aventura.

- |     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 1   | -1 Herida Permanente.               |
| 2   | -1D6 Heridas durante esta aventura. |
| 3-4 | +1D6 Heridas durante esta aventura. |
| 5   | +2D6 Heridas durante esta aventura. |
| 6   | +1 Herida permanente.               |

- 34 Espada-Látigo:** Este arma se alarga a voluntad, lo que permite al Guerrero atacar a un adversario situado hasta a 4 casillas de distancia.
- 35 Escudo Absorbehechizos:** Al inicio de cada aventura, el Guerrero puede elegir aleatoriamente un hechizo de un nivel equivalente al suyo, que será lanzado automáticamente cuando el Guerrero lo desee. Tan sólo puede usarse una vez por aventura.
- 36 Hacha de Destrucción:** Una vez por Aventura, el Guerrero puede causar 8D6 heridas con esta hacha (aplicar las modificaciones habituales por Resistencia y Armadura). Si no realiza este ataque especial, el hacha se considera un arma mágica sin propiedades especiales.
- 41 Espada de Defensa:** Reduce en uno el número de Ataques de un adversario del Guerrero (elegido por este).
- 42 Maza del Terror:** Causa Terror. Al colocar un Monstruo sobre el tablero, tira 1D6 por cada uno. Si obtiene un 6 huirá y deberá ser retirado del tablero. El Guerrero no consigue las mo. por haberlo derrotado.
- 43 Hacha Atemorizante:** Causa Miedo. Tira un dado por cada Monstruo que ataque al Guerrero. Si obtiene un 6, atacará a otro Aventurero.
- 44 Espada Ladrón de Vida:** Una vez por turno, tras un ataque, el Guerrero puede sanar un número de heridas igual a las que cause en dicho ataque.
- 45 Corona de la Velocidad:** Aumenta en +2 el Movimiento del Guerrero y permite sumar +1 a todas las tiradas para destrabarse.
- 46 Armadura de la Fortaleza:** Aumenta en +1 la Resistencia y otorga una tirada de salvación de 6 contra cualquier hechizo lanzado contra él.
- 51 Armadura del Caos:** Esta armadura se funde con el Guerrero, que no podrá utilizar ninguna otra armadura ni casco. Aumenta en +1 la Resistencia. No puede fundirse con ningún otro Artefacto.
- 52 Yelmo de Ogro:** Aumenta en +2 la Resistencia.
- 53 Escudo del Vacío:** Aumenta en +2 la Resistencia.
- 54 Yelmo de Muerte:** Aumenta en +1 los siguientes Atributos: Resistencia, Ataques y Habilidad de Armas.
- 55 Yelmo Demoníaco:** Aumenta en +1 la Resistencia y permite repetir una tirada de dado una vez por aventura.
- 56 Devoradora de Almas:** Cada vez que el Guerrero mate personalmente a un adversario con un valor superior al indicado en la siguiente tabla, deberá tirar 1D6. Si obtiene un 6 podrá aumentar permanentemente uno de sus Atributos en +1 punto.

Nivel Combate	MO Necesarias
1	150+
2-4	600+
5-8	2.000+
9-10	4.000+

- 61 Espada Aullante:** Para atacar al Guerrero un Monstruo debe tirar 1D6. Si obtiene un 1 ó 2, quedará atemorizado y no atacará ese turno.



- 62 **Corona del Valor:** Permite efectuar un ataque adicional con un +2 al impactar por turno.
- 63 **Espada Infernal:** Dobra el número de Ataques del Guerrero.
- 64 **Armadura de la Regeneración:** El Guerrero sana 2 heridas por turno y aumenta en +1 su Resistencia. Si el Guerrero queda a 0 heridas, la armadura dejará de regenerarle hasta que vuelva a ponerse en pie.
- 65 **Amuleto de Disformidad:** El Guerrero puede repetir una tirada por aventura.
- 65 **Cáliz de la Oscuridad:** Al inicio de cada Aventura el Guerrero puede beber del Cáliz. Tira 1D6. El resultado indica el número de Ataques del Guerrero que impactarán automáticamente durante la aventura (a su elección). Al final de la Aventura se perderán los ataques no utilizados.