

REINOS DEL CAOS

LOS SEGUIDORES DE LOS PODERES
SINIESTROS



El Reino del Caos

"Temedme, mortales, porque yo soy el Ungido, el Hijo Predilecto del Caos, el Azote del Mundo. Los ejércitos de los dioses están a mis órdenes y vuestros insignificantes imperios no podrán sino caer bajo el peso de mi espada y de mi férrea voluntad".

Archaón, Señor del Fin de los Tiempos.

Procedentes de las tierras del lejano Norte arrasadas por la magia, se aproximan ya las legiones del Caos sedientas de conquista y lideradas por los paladines del Caos y los demonios inmortales del Caos. Estos formidables guerreros nacieron para la guerra y luchan por conseguir la bendición y el favor de sus dioses todopoderosos. La inmortalidad y el poder infinito son las recompensas que esperan a los fuertes, mientras que a los débiles y a los necios tan solo les aguardan las mutaciones y el abismo de la locura.

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 señaladoras 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.

Dioses del Caos

Existen cuatro grandes dioses del Caos, cuatro hermanos que habitan en la oscuridad y que gobiernan la región infernal conocida como Reino del Caos.

Khorne

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 conoce 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 puesto 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 a 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.

Tzeentch

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 le 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?

Nurgle

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 enconarse 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 ampolla diferente, y de todos los dioses es el que se interesa más 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 contemplar la 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 de 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

Slaanesh, el Príncipe Negro del Caos, es el más joven de todos los Dioses del Caos. Conocido bajo una infinidad de nombres, como Shornaal 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 adictivos 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 perverso 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 ocultas 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 profesan 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.

Los Hijos del Caos

El nacimiento del Caos aconteció en un distante pasado en el que el mundo fue visitado por una raza de origen desconocido que viajaba por las estrellas. Los Ancestrales llegaron en sus fantásticos navíos plateados y cambiaron el mundo de Warhammer a su antojo, de acuerdo a razones que aún hoy son un misterio.

Los Ancestrales viajaban a través de portales dimensionales, gracias a los que recorrían las vastas distancias que separan las estrellas entre sí en cuestión de segundos.

Fue la destrucción del portal que flotaba sobre el polo norte lo que propició la creación del mundo que conocemos hoy. El portal no es ahora más que un roto en la tela que conforma la realidad, un gran anillo de oscuridad rodeado por antiquísima maquinaria en la que hay inscrita runas extraordinariamente poderosas. En el pasado, una terrible catástrofe causó el colapso del portal y su caída a la tierra. Se distorsionó el flujo natural de poder y el mundo se cubrió de una nube de polvo de piedra bruja capaz de mutar todo aquello con lo que entrara en contacto, lo que ocasionó el nacimiento de muchos monstruos y terribles criaturas, que cambiaban debido al toque corruptor del Caos.

La naturaleza del Caos no es bondadosa ni malvada, tan solo refleja las emociones de los seres inteligentes del universo real. En otras palabras, las entidades depredadoras del Caos, ya se trate de dioses o demonios, existen porqué los seres vivos las generan con sus emociones. Así que, cuando la mente humana tiene pensamientos malvados, los poderes del Caos crecen y adquieren el aspecto que les confieren la envidia, el odio, la avaricia y el miedo.

Reglas Especiales

Tabla de Mutaciones

Tirada	Mutación	Descripción
01-09	Piernas Animales	+1 al Movimiento
10-18	Apariencia Demacrada	-1d10% a la Fuerza
19-27	Enormemente Gordo	+1 Herida, +1d10% a la Fuerza
28-36	Cuerno	Puede hacer un ataque de Daño F-1
37-45	Escamas	Gana 1 punto de armadura
46-54	Piernas Cortas	-1 al Movimiento
55-63	Hocico	Gana la Habilidad Rastrear
64-72	Cola	+1d10% a Agilidad
73-81	Brazos Tentáculos	+10% a todas las pruebas relacionadas
82-90	Piel Gruesa	Gana 1 punto de armadura
91-100	Tres Ojos	+5% a las pruebas de Percepción relacionadas con la vista.

BESTIAS DEL CAOS

LAS BESTIAS CREADAS POR LOS
PODERES SINIESTROS



Bestias del Caos

"Cuernos y pezuñas: el poder está ahí. No en los debiluchos de piel suave, ni en los torpes pieles verdes, ni en los retorcidos Elfos. Gor es fuerte. Gor dice la verdad. ¡Gor los matará a todos, los sacrificará a los dioses!"

Caudillo de los Hombres Bestia Gorthor

Innumerables hordas de Hombres Bestia, verdaderos hijos del Caos, habitan en lo más profundo de los bosques del Viejo Mundo. Emboscan a los más débiles y atacan sin previo aviso; los Hombres Bestia son una plaga para el mundo civilizado, unos asesinos que se ensañan con sus víctimas antes de desaparecer de nuevo en la espesura de los bosques.

Hombres Bestia

Los Hombres Bestia no son criaturas de la naturaleza; su nacimiento tuvo lugar cuando aconteció la ruptura del portal polar de los Ancestrales, que sembró el mundo con piedra bruja. Gracias al poder mutador de esta piedra, se dieron terribles cambios en muchos de los hombres de antaño. Así, se crearon los Hombres Bestia como un ser que era medio hombre, medio bestia, pero todo Caos.

Los Hombres Bestia son brutales y salvajes criaturas que no se preocupan en absoluto por los demás seres y que sienten, por encima de todo, un profundo desprecio por la raza de los hombres. En batalla, combinan la ferocidad con una gran falta de disciplina, que incluso les lleva a enfrentarse entre ellos por llegar los primeros a las líneas enemigas.

Las bandas rivales de Hombres Bestia combaten entre si constantemente, ya sea por la disputa de un territorio, un botín o tan solo por el placer de pelear. Y con la misma frecuencia, las manadas de Hombres Bestia aúnan sus fuerzas para atacar a un enemigo común o defenderse de algún ataque.

Se reúnen en torno a sus adoradas piedras de la manada, atraídos por las hogueras que ha encendido un caudillo que desea unir los rebaños dispersos. El caudillo se guía por los sueños y pesadillas que ha tenido el chamán de su banda, por lo que sabe que está acatando los designios de los mismísimos dioses del Caos.

Las Piedras de la Manada y los Campamentos de los Hombres Bestia

Los Hombres Bestia construyen campamentos provisionales, normalmente situados en las zonas de bosque más densas u oscuras y más cercanas a las rutas mercantiles y pueblos, desde los que pueden atacar las zonas circundantes fácilmente. Los Hombres Bestia no son criaturas estúpidas y no permanecen mucho tiempo en el mismo lugar para evitar ser detectados y dados caza. Suelen caminar más de ciento cincuenta kilómetros antes de montar otro campamento y luchan contra otras manadas por las mejores tierras de caza.

Estos campamentos son muy primitivos y suelen consistir en un gran fuego central rodeado de pieles curtidas de animales. A veces, se cuelgan en grandes palos las pieles de animales de los que aún gotea la sangre para formar una especie de tienda que albergue a los miembros más importantes del rebaño. Cuanto más poderosa sea una bestia del Caos más cerca se colocarán del fuego y de la comida. Los ungors más pequeños son empujados hasta la parte más exterior del anillo central que se forma en torno al fuego, así que no es extraño que algunos de ellos mueran congelados en invierno. Los mastines rondan el campamento, peleándose por las sobras y devorando a algún que otro Hombre Bestia de los más pequeños y separados del grupo.

Los campamentos suelen construirse junto a alguna de las piedras de la manada de todas las que hay diseminadas por los bosques más tenebrosos. Estas piedras, a las que también se las conoce con el nombre de Corazones del Caos, son sagradas para los Hombres Bestia y junto a ellas se apilan todo tipo de ofrendas para aplacar a los dioses o para ganarse su favor. Suelen estar ocultas en los lugares más oscuros e inaccesibles del bosque, dentro de cuevas o en lo alto de las montañas. A veces, los minotauros especialmente poderosos adoptan el papel de protectores de las piedras de la manada y se convierten en los guardianes de los altares más sagrados.

Bestiario

Ungors

Los ungors no son tan fuertes, resistentes o inteligentes como los gors. Físicamente, son más pequeños y sus cuernos suelen ser menos impresionantes. Mientras que los gors pueden llegar a tener varios cuernos, grandes y espectaculares, los ungors suelen tener unos pequeños cuernos que no se parecen a los de una cabra o a cualquier otro tipo aplicable a un gor. Debido a esto, los gors no los consideran verdaderos Hombres Bestia. Algunos desafortunados Hombres Bestia no tienen cuernos. A estos se les llama "becerros" y son tratados con desdén incluso por los ungors.

Los ungors son criaturas extremadamente crueles y despiadadas y descargan la ira de la envidia que tienen a los gors en enemigos, cautivos, becerros o cualquier otro ser incapaz de pelear. En batalla, los ungors se juntan con los gors en manadas y cargan contra el enemigo de forma indisciplinada y con la única intención de no dejar rival con vida. Los gors siempre avanzan hasta la primera línea del combate y los ungors se esconden tras sus hermanos mayores blandiendo sus rudas lanzas.

Ungors							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
30	21	31	35	30	24	24	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Rastrear, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Errante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Lanza, Escudo.							

Gors

Los Gors son los más comunes entre los tipos de Hombres Bestias. Pueden llegar a tener varios cuernos, grandes y espectaculares. Los gors siempre avanzan hasta la primera línea del combate.

Gors							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	25	35	44	35	26	25	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano o Lanza, Arma de Mano o Escudo, Cuernos (Daño F-1)							

Bestigors

Los más duros entre los Hombres Bestia son los bestigors. Además de ser más fuertes, también son más disciplinados, por lo que atacan en unidades más organizadas que las de sus hermanos menores y no se dejan llevar tanto por los excesos. Siempre están equipados con las mejores armas y armaduras al alcance de los Hombres Bestia y, a veces, también portan armaduras y escudos arrebatados al enemigo. Normalmente, los bestigors cargarán contra enemigos a los que sus hermanos más pequeños no se atreverían ni a acercarse mientras los gors y los ungors atacan en manadas indisciplinadas.

Los bestigors más poderosos pueden llegar a portar la marca de alguno de los Grandes Poderes, ya que, como hijos del Caos, los Hombres Bestia se sienten cercanos a sus dioses. Los bestigors con alguna de estas marcas se denominan "khornegors", "tzaangors", "pestigors" o "slaangors" en función del dios del Caos al que adoren (Khorne, Tzeentch, Nurgle o Slaanesh, respectivamente) y se encuentran entre las más obscenas criaturas de todo el Viejo Mundo.

Bestigors							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	25	41	47	37	25	35	27
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	5	0	0	0
Habilidades: Mando, Escondarse, Esquivar, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante, Especialista en Armas (Dos Manos), Golpe Poderoso.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: Mediana							
Armas: Arma de Mano, Arma Grande, Cuernos (Daño F)							

Caudillos

Gors Líder de Manada (Menor)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	30	42	50	45	31	30	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	5	5	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia +10%, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Mando, Esquivar.							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante, Golpe Poderoso.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: Mediana							
Armas: Arma de Mano, Arma de Mano o Escudo o Arma a Dos Manos, Cuernos (Daño F-1)							

Gors Líder de Manada (Medio)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
60	35	45	54	50	36	35	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	5	5	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Mando, Esquivar, Escalar.							
Talentos: Desarmar, Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano Mágica, Arma de Mano o Escudo o Arma a Dos Manos, Cuernos (Daño F-1)							

Gors Líder de Manada (Mayor)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
70	45	55	64	65	41	45	45
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	20	5	6	5	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Rastrear, Intimidar +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Mando, Esquivar, Escalar.							
Talentos: Desarmar, Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: Pesada							
Armas: Arma de Mano Mágica, Arma de Mano o Escudo o Arma a Dos Manos, Cuernos (Daño F-1)							

Tuskgor

Son un horripilante cruce entre jabalíes de los bosques del Viejo Mundo y Hombres Bestia, retorcidos por el poder del Caos hasta convertirse en enormes criaturas con grandes colmillos y cuernos.

Tuskgor							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	0	36	42	20	14	15	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	7	0	0	0
Habilidades: Rastrear, Percepción, Nadar.							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Piel Dura: cuando sufre un impacto crítico reduce el resultado en un valor. - Colmillos: cuando carga, los ataques cuentan con la cualidad Impactante. 							

Centigor

Combinan la parte superior al cuerpo de un hombre con los cuartos traseros de una criatura como un caballo o un buey. Viven en los bosques del viejo mundo y a menudo van a la guerra con los hombres bestias.

Rápidos y fuertes esta especie de centauros son criaturas poderosas. Sin embargo, no son especialmente ágiles y, aunque son fuertes, no son lo suficientemente diestros como para manipular objetos. Son mezquinos y malvados y debido a su torpeza natural sienten un gran odio y envidia hacia las criaturas cuyos cuerpos y mentes son rápidos y gráciles.

Centigors							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	31	44	45	24	24	30	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	8	0	0	0
Habilidades: Consumir Alcohol, Rastrear +10%, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Amenazador, Armas Naturales, Especialista en Armas (Caballería, Arrojadizas).							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Armadura en el Torso: solo llevan armadura en el torso por lo que el 50% de los golpes ignoraran la armadura. - Mutación del Caos: Apariencia Bestial y Cuernos. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano o Pica de Jinete, Escudo o Hachas Arrojadizas, Pezuñas, Cuernos (Daño F-1)							

Centigors (Bruto)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
53	36	51	52	31	24	37	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	5	8	0	0	0
Habilidades: Consumir Alcohol, Rastrear +10%, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Amenazador, Armas Naturales, Especialista en Armas (Caballería, Arrojadizas), Golpe Poderoso.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Armadura en el Torso: solo llevan armadura en el torso por lo que el 50% de los golpes ignoraran la armadura. - Mutación del Caos: Apariencia Bestial y Cuernos. 							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano o Pica de Jinete, Escudo o Hachas Arrojadizas, Pezuñas, Cuernos (Daño F-1)							

Centigors (Lider)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
58	41	54	55	44	31	40	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	5	5	8	0	0	0
Habilidades: Consumir Alcohol, Rastrear +10%, Intimidar +10%, Supervivencia +10%, Percepción, Seguimiento, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Mando.							
Talentos: Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Sentidos Desarrollados, Amenazador, Armas Naturales, Especialista en Armas (Caballería, Arrojadizas), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Armadura en el Torso: solo llevan armadura en el torso por lo que el 50% de los golpes ignoraran la armadura. - Mutación del Caos: Apariencia Bestial y Cuernos. 							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano o Pica de Jinete, Escudo, Pezuñas, Cuernos (Daño F-1)							

Minotauro

Los minotauros son gigantescos monstruos con cabeza de toro. Pueden llegar a tener el doble de altura que un hombre y su complexión física es mucho más fuerte. Sus enormes cabezas son anchas y horrendas y sus cuernos son afilados y peligrosos. Muchos tienen patas de animal acabadas en grandes pezuñas y otras deformidades en el cuerpo que son consecuencia del toque del Caos. Son menos inteligentes que los humanos e incluso que los Hombres Bestia, pero son extremadamente fuertes y poderosos.

Aunque son lentos y cortos de entendederas, la batalla convierte a los minotauros en violentas bestias y el olor de la sangre los enfurece tremendamente. En mitad del combate, despedazan a sus enemigos y engullen grandes pedazos de carne con sus potentes mandíbulas intentando apagar su sed con la sangre de los moribundos mientras la batalla ruge a su alrededor.

Se dice que los minotauros son los guardianes de las capillas oscuras erigidas en lo más profundo de los bosques, en lugares a los que ni siquiera los Hombres Bestia se atreven a acercarse. Es aquí donde apilan, a modo de ofrenda a los dioses del Caos, las armas, armaduras y cráneos de los enemigos derrotados. Estas pilas de tesoro roñoso y fétido pueden ser tan grandes que lleguen a esconder casi por completo la capilla. Por esta razón, los minotauros son reverenciados de una extraña forma entre los Hombres Bestia, que viven sobrecogidos y temerosos de los favores que estos seres reciben de sus dioses.

Minotauro							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
42	25	48	46	38	18	24	16
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	26	4	4	6	0	0	0
Habilidades: Rastrear, Intimidar +20%, Supervivencia, Percepción, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Aterrador, Sentidos Desarrollados, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Puede portar alguna mutación del caos. - Codicia de Sangre: si mata a su oponente y no está enzarzado con otro oponente, debe pasar una prueba de Voluntad (+10%) para no alimentarse del cadáver. Al comienzo de cada turno puede realizar de nuevo la prueba. Si es atacado cuerpo a cuerpo el minotauro dejara de alimentarse inmediatamente. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano, Arma de Mano o Arma Grande, Cuernos (Daño F)							

Minotauro (Bruto)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
52	30	55	53	45	18	31	21
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	29	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Rastrear, Intimidar +20%, Supervivencia, Percepción, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Aterrorador, Sentidos Desarrollados, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Puede portar alguna mutación del caos. - Codicia de Sangre: si mata a su oponente y no esta enzarzado con otro oponente, debe pasar una prueba de Voluntad (+10%) para no alimentarse del cadáver. Al comienzo de cada turno puede realizar de nuevo la prueba. Si es atacado cuerpo a cuerpo el minotauro dejara de alimentarse inmediatamente. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano, Arma de Mano o Arma Grande, Cuernos (Daño F)							

Minotauro (Líder)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
57	35	58	56	58	25	34	26
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	32	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Rastrear, Intimidar +20%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Mando, Esquivar.							
Talentos: Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Aterrorador, Sentidos Desarrollados, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Puede portar alguna mutación del caos. - Codicia de Sangre: si mata a su oponente y no esta enzarzado con otro oponente, debe pasar una prueba de Voluntad (+10%) para no alimentarse del cadáver. Al comienzo de cada turno puede realizar de nuevo la prueba. Si es atacado cuerpo a cuerpo el minotauro dejara de alimentarse inmediatamente. 							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano, Arma de Mano o Arma Grande, Cuernos (Daño F)							

Magia de las Bestias

Chaman del Rebaño

Los chamanes de los Hombres Bestia son figuras muy respetadas y temidas entre los suyos. Hasta el más poderoso caudillo debe tener cuidado con las habilidades de los chamanes, puesto que son los únicos que tienen poderes mágicos en la manada. Los chamanes hacen profecías y auguran hechos futuros a partir de estos viajes místicos, de sus sueños y de sus visiones.

Gors Aprendiz Chaman							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	25	35	44	35	36	35	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	1	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión), Canalización, Carisma, Sentir Magia, Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Magia Común (Vulgar), Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Báculo, Cuernos (Daño F-1)							

Gors Chaman							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	25	35	51	40	41	40	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	5	5	2	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión), Canalización, Sentir Magia, Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Demonología), Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Báculo, Cuernos (Daño F-1)							

Gors Chaman de los Dioses							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	25	40	51	42	46	45	40
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	5	3	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión) +10%, Canalización +10%, Carisma, Sentir Magia +10%, Escondarse, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción +10%, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco, Mágico).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Demonología), Sentidos Desarrollados, Amenazador, Errante, Misil Potente, Magia Menor (elegir dos).							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos: Brazos Animales, Apariencia Bestial y Largos Cuernos. - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Escondarse. 							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Báculo Mágico, Cuernos (Daño F-1)							

CRIATURAS DEL CAOS

LAS CRIATURAS PROVENIENTES DE LOS
PODERES SINIESTROS



Criaturas del Caos

Mastines del Caos

En los bosques más oscuros, mastines grandes y mutados persiguen a su presa. Normalmente, acechan alrededor de los campamentos buscando criaturas solitarias a las que atacar. Cuando los Hombres Bestia se reúnen para un ataque, estos mastines trotan junto a ellos, movidos por la promesa de obtener carne fresca. Algunos Hombres Bestia los crían y los entrenan para la batalla, aunque nunca llegan a estar completamente domesticados. Durante las semanas anteriores a un combate, los mastines son hostigados constantemente y no se les da de comer. De este modo, cuando se los suelta contra el enemigo, se comportan como asesinos iracundos y enloquecidos. Solo sobreviven los mastines más grandes y malvados, que tienen más de lobo que de perro y cuyo único deseo es devorar a sus presas y derramar su sangre. Estos depredadores naturales están afectados por la materia del Caos y desarrollan cuernos, grandes colmillos y columnas vertebrales espinadas.

Mastines del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	0	35	35	30	12	20	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	7	0	0	0
Habilidades: Rastrear, Percepción +10%, Nadar.							
Talentos: Sentidos Desarrollados, Armas Naturales.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación del Caos - Silencioso como las Bestias del Bosque: Ganan un +20% en las pruebas de Movimiento Silencioso y un +10% en las pruebas de Esconderse. 							
Armadura: -							
Armas: Garras y Colmillos							

Ogro

Muchos ogros deciden seguir a los Dioses Oscuros por propia voluntad, puesto que las promesas de innumerables batallas son muy tentadoras para ellos. Pertenecer a un contingente del Caos es la manera ideal de que los ogros puedan tener garantizada la comida que tanto necesitan, así que no es extraño verlos formando parte de los ejércitos de los Poderes de la Ruina.

Ogro							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
31	21	46	45	24	22	35	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	24	4	4	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Ogros), Consumir Alcohol, Jugar, Percepción, Buscar, Hablar Idioma (Grumbarth, Reikspield o Tileano).							
Talentos: Desarmar, Sin miedo, Aterrador, Especialista en Armas (Dos-Manos), Pelea Callejera, Golpe Poderoso.							
Especial: -							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano, Arma Grande o Escudo							

Ogro (Bruto)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	26	53	52	31	22	42	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	27	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Ogros), Consumir Alcohol, Jugar, Percepción, Buscar, Hablar Idioma (Grumbarth, Reikspield o Tileano), Mando, Intimidar.							
Talentos: Desarmar, Sin miedo, Aterrador, Especialista en Armas (Dos-Manos), Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial: -							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano, Arma Grande o Escudo							

Ogro (Líder)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
46	31	56	55	44	29	45	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	28	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Ogros), Consumir Alcohol, Jugar, Percepción, Buscar, Hablar Idioma (Grumbarth, Reikspield o Tileano), Mando, Esquivar, Intimidar, Supervivencia.							
Talentos: Desarmar, Sin miedo, Aterrador, Especialista en Armas (Dos-Manos), Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Amenazador, Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Golpe Letal.							
Especial: -							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano, Arma Grande o Escudo							

Troll del Caos

Los trolls del Caos son incluso más peligrosos que los comunes. Todo troll ha sido afectado en una u otra medida por el Caos, puesto que su especie es el resultado de miles de años de influencia de la disformidad que se extiende en el Norte. Sin embargo, aquellos que son vistos acompañando a partidas de guerra de adoradores del Caos han sido alterados por los poderes del Caos de una manera más directa. Sus cuerpos tienen todo tipo de mutaciones, lo que los hace aún más horrorosos que sus primos, y el poder de los vientos de la magia los envuelve confiriéndoles su fuerza y agresividad naturales y transformándolos de meros monstruos a una de las más temibles bestias de los ejércitos del Caos.

Troll del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
39	15	54	48	20	18	27	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	32	5	4	6	0	0	0
Habilidades: Intimidar, Percepción, Escalar o Nadar, Hablar Idioma (Lengua Oscura, Jerga Goblin).							
Talentos: Sin Miedo, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Dos-Manos).							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Regeneración: al principio de cada turno, un troll regenera 1d10 heridas. Las Heridas causadas por fuego no son regeneradas. - Estúpido: debe hacer una prueba de Inteligencia o parar lo que estaba haciendo para entretenerse con una nueva distracción. Si el troll esta siendo atacado la prueba tiene un bonificador de +20%. - Vomitar: un troll puede vomitar como acción completa. El vomito golpea automáticamente un impacto de Fuerza 5 que ignora armadura. Puede esquivarse pero no parar. - Mutación del Caos 							

Armadura: -
Armas: Garras y Arma Grande

Troll del Caos (Bruto)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
49	20	61	55	27	18	34	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	35	6	5	6	0	0	0
Habilidades: Intimidar +10%, Percepción, Escalar o Nadar, Hablar Idioma (Lengua Oscura, Jerga Goblin).							
Talentos: Sin Miedo, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Dos-Manos), Golpe Poderoso.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Regeneración: al principio de cada turno, un troll regenera 1d10 heridas. Las Heridas causadas por fuego no son regeneradas. - Estúpido: debe hacer una prueba de Inteligencia o parar lo que estaba haciendo para entretenerse con una nueva distracción. Si el troll esta siendo atacado la prueba tiene un bonificador de +20%. - Vomitar: un troll puede vomitar como acción completa. El vomito golpea automáticamente un impacto de Fuerza 5 que ignora armadura. Puede esquivarse pero no parar. - Mutación del Caos 							
Armadura: No							
Armas: Garras y Arma Grande							

Gigante del Caos

Los gigantes que viven en la frontera de Norsca con los Desiertos del Caos suelen estar profundamente corrompidos por el Caos. Las mutaciones causadas por la influencia de los poderes oscuros son aún más aterradoras cuando toman forma en criaturas como estas y los gigantes favorecidos con ellas pueden hacer que hasta el guerrero más valiente huya.

Gigante del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	23	69	59	18	12	28	12
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	48	6	5	6	0	0	0
Habilidades: Consumir Alcohol, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Hablar Idioma (Grumbarth, Lengua Oscura).							
Talentos: Parada Veloz, Armas Naturales, Terrorífico, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fuerza Espantosa: Los ataques cuentan con la cualidad Impactante. - Achispado: Si el gigante sufre más de 5 Heridas en un ataque, debe superar una prueba de Agilidad. Si falla el gigante cae y sufre 2 heridas que ignora Resistencia y Armadura. Cualquiera que combatiera con el gigante en cuerpo a cuerpo debe hacer una prueba de Agilidad (-10%) o sufrir un impacto de Fuerza 7. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano (Garrote) y Puños							

Gigante del Caos (Bruto)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	28	76	66	25	12	35	17
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	51	7	6	6	0	0	0
Habilidades: Consumir Alcohol, Intimidar +10%, Supervivencia, Percepción, Escalar, Hablar Idioma (Grumbarth, Lengua Oscura).							
Talentos: Parada Veloz, Armas Naturales, Terrorífico, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Fuerza Espantosa: Los ataques cuentan con la cualidad Impactante. - Achispado: Si el gigante sufre más de 5 Heridas en un ataque, debe superar una prueba de Agilidad. Si falla el gigante cae y sufre 2 heridas que ignora Resistencia y Armadura. Cualquiera que combatiera con el gigante en cuerpo a cuerpo debe hacer una prueba de Agilidad (-10%) o sufrir un impacto de Fuerza 7. 							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano (Garrote) y Puños							

Dragón del Caos

Dragón del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
64	0	65	68	30	47	89	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
6	61	6	6	6 (8)	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología) +20%, Carisma, Mando +20%, Conocimiento Popular (Dragones +20%, Hombres Bestia, Tierras del Caos +10%), Tasar +10%, Cotilleo, Intimidar +20%, Percepción +20%, Escalar +10%, Buscar, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura, elegir tres).							
Talentos: Vista Excelente, Volar, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Sano de Espíritu, Terrorífico, Golpes Imparables, Escamas (5), Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Ataques: Las armas naturales del dragón cuenta con las cualidades Perforante e Impactante. - Aliento de Fuego: Cada dragón del caos tiene dos cabezas que pueden lanzar el aliento de como una acción completa. Una cabeza lanza un aliento de fuego que inflige un impacto de Fuerza 8 a los afectados. La otra un corrosivo gas, que causa un impacto de Fuerza 4 que ignora la armadura. - Ataque Veloz: puede realizar un ataque rápido como un ataque estándar. - Mutación del Caos: Múltiples Cabezas. 							
Armadura: -							
Armas: Garras, Dientes, Cola, Alas							

HORDAS DEL CAOS

LOS BARBAROS DEL NORTE



Hordas del Caos

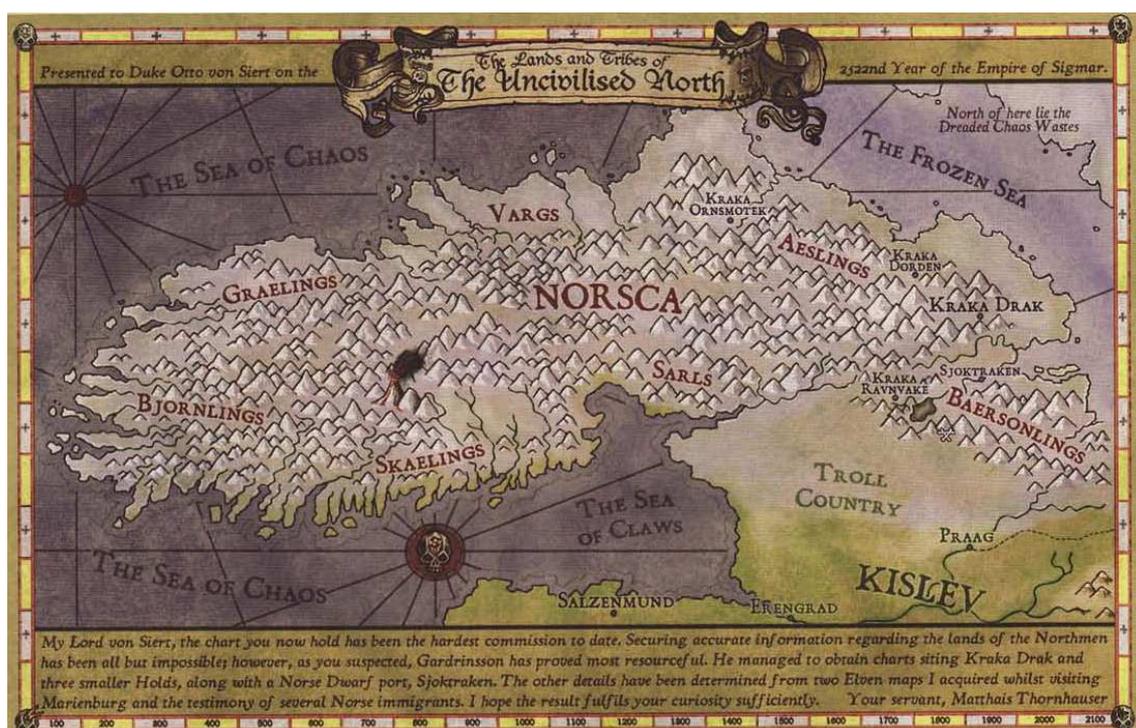
En el lejano norte de las tierras del Viejo Mundo, el Nuevo Mundo y Catai se extiende la región conocida como el Reino del Caos. Este es el hogar legendario de los dioses inmortales y, según se dice, de cosas infinitamente peores que los dioses: las innumerables e innombrables monstruosidades que habitan las llanuras eternas. En realidad, resulta mucho más incomprensible de lo que se puede llegar a 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. Los humanos de las Tierras del Norte rinden culto a un sinfín de dioses distintos y cada tribu posee sus propias deidades y espíritus, pero todas ellas adoran a los cuatro grandes dioses del Caos y los consideran los maestros de los dioses menores. 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.

Las Tierras del Norte

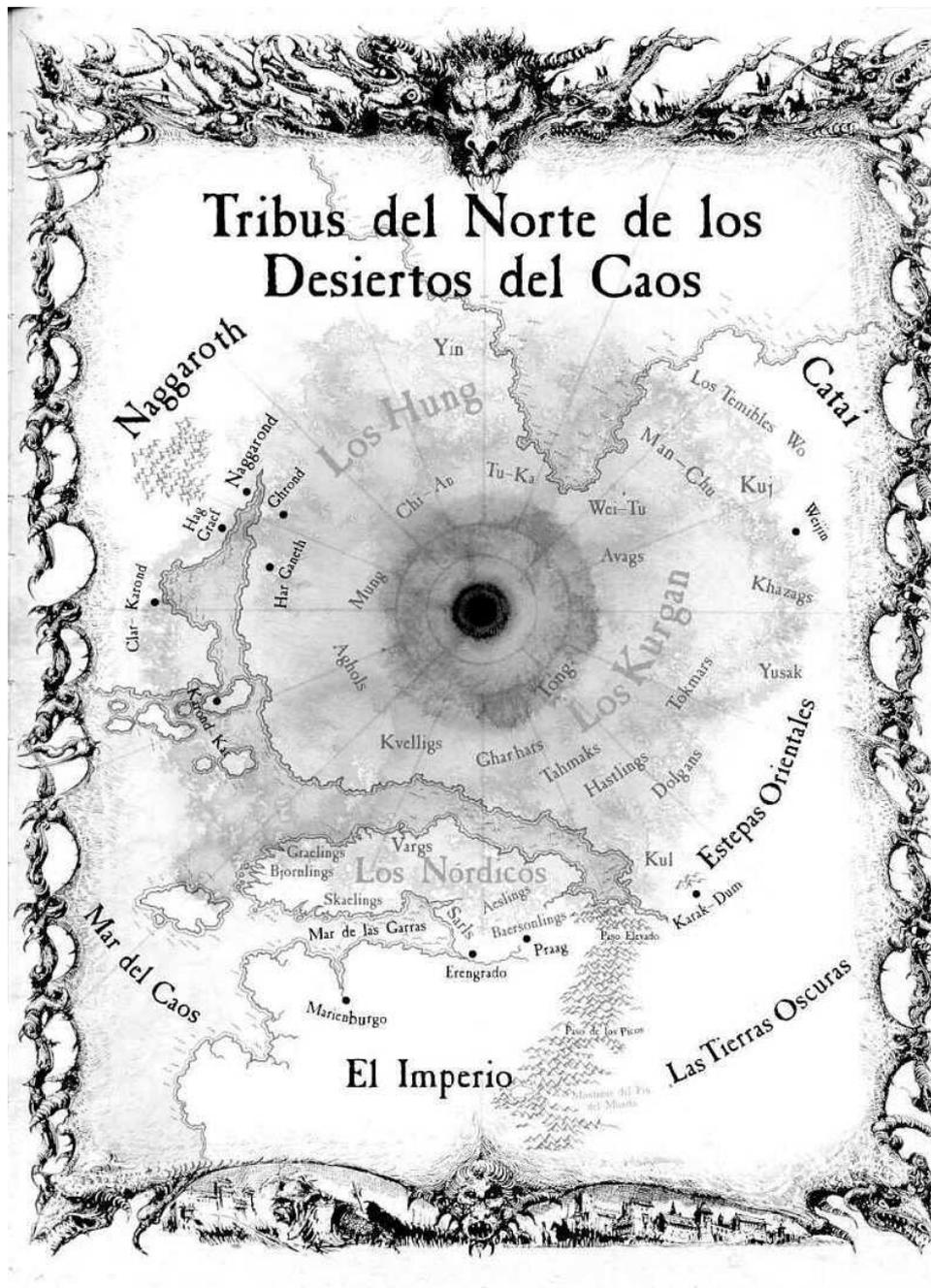
Alrededor del Reino del Caos, las fronteras del mundo real forman un anillo de sombras que rodea la esencia de la oscuridad que hay en su interior. Por esta razón, las Tierras del Norte también son conocidas como las Tierras Sombrías, la Umbra Caótica o los Desiertos del Caos. Esta extensa región forma parte del mundo material, aunque se encuentra inevitablemente corrompida por la proximidad del Caos.

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 humanos y, en tiempos de paz, pueden encontrarse mercaderes del Norte vendiendo su mercancía en los mercados de ciudades tan cosmopolitas como Marienburg. 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.



Casi todas las tribus del Norte son bárbaros, fieras y están sedientas de sangre. Son pueblos guerreros que suelen luchar constantemente entre ellos y también contra los humanos más civilizados y más 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, mientras que desprecian a los cobardes.

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 grandes dioses del Caos y los consideran los maestros de los dioses menores. Todos estos dioses disponen de sus propios hechiceros, lugares sagrados y templos repartidos por todo el Norte. Muchas de las tribus son nómadas y raras veces visitan sus templos; quizás una vez al año durante las ceremonias que se llevan a cabo para reverenciar al dios protector de su tribu. Para los hombres del Norte sus hechiceros son una mezcla de sacerdotes y guerreros y los consideran los miembros más importantes de la tribu.



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 seres cobardes y débiles, no más dotados para la batalla que un recién nacido.

Las tribus de bárbaros del Caos se extienden por las tierras del norte del Viejo Mundo; algunos de ellos viven en asentamientos fabricados con madera y piedra, sobre todo en las tierras heladas de Norsca. Cuando la sombra del Caos se expande, los Nórdicos abandonan sus hogares guiados por sus dioses y se unen a los guerreros y caballeros del Caos para arrasarse las tierras del Sur. Otras tribus como los Kurgan y los Hung llevan una vida nómada a través de las salvajes estepas del norte de las Tierras Oscuras, cabalgando y acampando allá donde la voluntad de sus dioses les guía.

Los Kurgan son una raza de pelo negro y brillante como el de los cuervos, de piel oscura y de complejión muy fuerte. Montar a caballo es tan natural para ellos como caminar. Los Kurgan son los que acuden con mayor afán y en mayor número cuando se realizan incursiones en las tierras del sur, 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 montar antes de saber andar.

Algunas tribus de bárbaros del Norte valoran mucho a sus caballos, mientras que otras los tratan con temor y recelo. Para muchos bárbaros del Caos, los caballos son un símbolo de un alto estatus, ya que solo los mejores guerreros pueden montarlos. Estos jinetes representan una amenaza constante en las fronteras de las tierras más civilizadas y, cuando los bárbaros del Caos aúnan sus fuerzas, forman partidas de exploradores que los conducen a los asentamientos más prósperos.

Bestiario

Merodeador del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	33	36	37	34	28	37	24
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar +10% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal).							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal.							
Especial: -							
Armadura: Ligera							
Armas: Daga o 2 Jabalinas, Mangual, Arma Grande o Pica de Jinete, Arma de Mano, Escudo							

Explorador Norse							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
38	36	36	37	34	28	37	24
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar +10% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal).							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal.							
Especial: -							
Armadura: Ligera							
Armas: Daga, Jabalinas, Mangual, Arma Grande o Pica de Jinete, Arma de Mano, Escudo							

Berseker							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	38	43	44	41	28	44	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar +10% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Consumir Alcohol, Mando, Intimidar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso.							
Especial: -							
Armadura: Ligera							
Armas: Daga o 2 Jabalinas, Mangual, Arma Grande o Pica de Jinete, Arma de Mano, Escudo							

Elegido de los Dioses (Líder Medio)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
56	43	46	47	54	38	47	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Esquivar, Intimidar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal, Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Amenazador, Golpe Poderoso.							
Especial: -							
Armadura: Ligera							
Armas: Daga o 2 Jabalinas, Mangual, Arma Grande o Pica de Jinete, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Media							

Elegido de los Dioses (Líder Mayor)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
66	43	51	52	59	41	52	39
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	19	5	5	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Esquivar, Intimidar, Mando, Escalar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal, Desenvaino Rápido, Desarmar, Parada Veloz, Amenazador, Golpe Poderoso.							
Especial: -							
Armadura: Media							

Armas: Daga o 2 Jabalinas, Mangual, Arma Grande o Pica de Jinete, Arma de Mano, Escudo

Aprendiz Chaman de la Tribu							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	33	36	37	39	38	42	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	1	0	0
Habilidades: Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar +10% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Conocimientos Académicos (Religión), Canalización, Sentir Magia.							
Talentos: Magia Común (Vulgar), Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal.							
Especial: -							
Armadura: -							
Armas: Daga, Báculo							

Chaman de la Tribu							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
46	33	41	42	39	43	47	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	4	2	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión), Canalización, Carisma, Intimidar, Sentir Magia, Criar Animales, Conocimiento Popular (Norsca o Tierras del Caos), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Montar +10% o Seguimiento +10%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Manos Rápidas, Don de Gentes, Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, o Dos Manos), Golpe Letal, Saber Oscuro (Caos).							
Especial: -							
Armadura: -							
Armas: Daga, Báculo							

PALADINES DEL CAOS

LOS ELEGIDOS DE LOS
DIOSES OSCUROS



Los Paladines del Caos

Entre los hombres del Norte hay quien siente la fuerza del Caos con mayor intensidad que los demás. Es la llamada de los dioses. Según se dice, estos hombres y mujeres siguen la senda de los dioses en busca de gloria, poder e inmortalidad. Una vez que un guerrero inicia este peligroso camino, solo puede acabar sus días de tres formas, pues no existe vuelta atrás. En un caso, el valeroso guerrero puede morir en la gloria de la batalla enfrentándose al enemigo de sus dioses (en cuyo caso su alma se fusionará con la esencia de su deidad) o renacer bajo otra apariencia corpórea para servir de nuevo a sus dioses. También existe la posibilidad de que el poder del Caos se haga patente y lo transforme en una monstruosidad deforme conocida como engendro del Caos. Por otra parte, si es lo bastante fuerte y su mente es capaz de resistir todas las batallas venideras, obtendrá la recompensa de convertirse en un ente demoníaco y los dioses le otorgarán grandes poderes y una vida imperecedera.

No solo los hombres del Norte se convierten en Guerreros del Caos, también aquellos hombres de las tierras más civilizadas que han jurado seguir a los Dioses del Caos y han demostrado la devoción, valentía y poder necesarios pueden llegar a formar parte de estas filas.

Los guerreros del Caos son guerreros temibles, elegidos de entre los hombres más fuertes, cuya habilidad en la batalla ha mejorado gracias a las constantes luchas contra los hombres y luchando 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.

Los más favorecidos de esta elite de guerreros 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 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.

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.

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 recíproca enemistad, al menos por un breve período de tiempo.

Bestiario

Guerrero del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	35	44	43	39	38	44	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Mando, Conocimiento Popular (Norsca +10% o Tierras del Caos +10%), Rastrear, Intimidar +10%, Orientación, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +20%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal).							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso.							
Especial: Mutación del Caos: 1-5=1 mutación, 6-10=2 mutaciones.							
Armadura: Dura							
Armas: Mangual, Arma Grande o Lanza, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Difícil							

Elegido del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
61	40	51	50	46	38	51	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	5	4	0	0	0
Habilidades: Criar Animales, Mando +10%, Conocimiento Popular (Norsca +10% o Tierras del Caos +10%), Rastrear, Intimidar +20%, Orientación, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +20%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Esquivar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso.							
Especial: Mutación del Caos: 1-5=1 mutación, 6-10=2 mutaciones.							
Armadura: Dura							
Armas: Mangual, Arma Grande o Lanza, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Difícil							

Paladín del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
61	40	51	50	49	43	51	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	5	4	0	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Estrategia/Táctica), Criar Animales, Mando +10%, Conocimiento Popular (Norsca +10% o Tierras del Caos +10%), Rastrear, Intimidar +10%, Orientación, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +20%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal).							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso, Desenvaino Rápido.							
Especial: Mutación del Caos: 1-5=1 mutación, 6-10=2 mutaciones.							
Armadura: Dura							
Armas: Mangual, Arma Grande o Lanza, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Difícil							

Paladín Legendario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
71	45	58	57	59	48	58	45
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	5	5	4	0	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Estrategia/Táctica), Criar Animales, Mando +10%, Conocimiento Popular (Norsca +10% o Tierras del Caos +10%), Rastrear, Intimidar +20%, Orientación, Supervivencia +20%, Percepción +10%, Montar +20% o Seguimiento +20%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Esquivar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso, Desenvaino Rápido, Amenazador.							
Especial: Mutación del Caos: 1-5=1 mutación, 6-10=2 mutaciones.							
Armadura: Dura							
Armas: Mangual, Arma Grande o Lanza, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Difícil							

Señor del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
81	50	64	63	39	53	64	51
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	22	6	6	4	0	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Estrategia/Táctica), Criar Animales, Mando +10%, Conocimiento Popular (Norsca +10% o Tierras del Caos +10%), Rastrear, Intimidar +20%, Orientación, Supervivencia +20%, Percepción +20%, Montar +20% o Seguimiento +20%, Buscar, Hablar Idioma (Norse o Tribal), Esquivar.							
Talentos: Orientación, Especialista en Armas (Caballería, Mangual, Dos Manos), Golpe Letal, Golpe Poderoso, Desarmar, Desenvaino Rápido, Parada Veloz, Amenazador, Sexto Sentido.							
Especial: Mutación del Caos: 1-5=1 mutación, 6-10=2 mutaciones.							
Armadura: Dura							
Armas: Mangual, Arma Grande o Lanza, Arma de Mano, Escudo							
Dificultad: Difícil							

Hechiceros del Caos

A los que utilizan los vientos de la magia en estado puro para lanzar hechizos se les conoce como hechiceros, poderosos lanzadores de hechizos que son capaces de lanzar rayos de energía negra por la punta de los dedos, de transportarse a si mismos 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 retuercen y mutan como consecuencia de las energías 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 demoníacas.

Hechicero del Caos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	43	38	43	43	48	53	48
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	2	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión), Canalización, Carisma, Intimidar, Sentir Magia, Conocimiento Popular (Tierras del Caos), Percepción +10%, Montar, Hablar Idioma (Reikspiel), Hablar Idioma Arcano (Mágico).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Manos Rápidas, Don de Gentes, Saber Oscuro (Caos).							
Especial: -							
Armadura: -							
Armas: Daga, Báculo							
Dificultad: Media							

Oráculo de los Dioses							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
48	48	43	48	48	53	58	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	3	0	0
Habilidades: Conocimientos Académicos (Religión), Canalización +10%, Carisma, Intimidar, Sentir Magia +10%, Conocimiento Popular (Tierras del Caos), Supervivencia, Percepción +10%, Montar, Hablar Idioma (Reikspiel), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco, Mágico) +10%.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Manos Rápidas, Don de Gentes, Magia Menor (elegir dos), Misil Potente, Saber Oscuro (Caos).							
Especial: -							
Armadura: -							
Armas: Daga, Báculo							
Dificultad: Media							

DEMONIOS DEL CAOS

LAS CRIATURAS VENIDAS DE LA
DIFORMIDAD



Demonios

Bestiario

Demonio Imps

Los Demonios Imps son horrores de los Reinos del Caos. Se encuentran entre los demonios más pequeños, pero no obstante, son temibles. Ellos tienen muchas formas, pero todos tienen garras y alas. A menudo son usados de mensajeros por los demonios más poderosos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	0	40	33	40	30	33	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	3(6)	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura)							
Talentos: Ambidiestro, Sin Miedo, Aterrorador, Levitación, Armas Naturales, Visión Nocturna							
Reglas Especiales: Mutaciones del Caos: Tira 1d10 y determina el número de mutaciones: 1-4=1 mutación, 5-8=2 mutaciones, 9-10=3 mutaciones.							
Armadura: -							
Armas: Garras							
Equipo: -							

Demonio Menor

Los Demonios son criaturas de los Reinos del Caos. Ellos tienen gran variedad de formas, todas vienen de las peores pesadillas de los vivos. Los Demonios Menores son los soldados de los Dioses Oscuros, enviados al mundo para provocar la locura y el Caos. Ellos pueden solo ser enviados por tiempo limitado al mundo, solo son citados por motivos concretos por Sacerdotes del Caos y Cultistas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	40	45	45	50	35	50	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4(6)	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura)							
Talentos: Ambidiestro, Sin Miedo, Volador, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Poderoso							
Reglas Especiales: Mutaciones del Caos: Tira 1d10 y determina el número de mutaciones: 1-3=1 mutación, 4-6=2 mutaciones, 7-9=3 mutaciones, 10=4 mutaciones.							
Armadura: -							
Armas: Garras							
Equipo: -							

Príncipe Demonio

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 su 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 órdenes 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 demoníaca, los príncipes demonio pueden estar al mando tanto de legiones humanas como de legiones demoníacas. Algunos príncipes demonio abandonan a sus seguidores mortales y se ponen al frente de huestes demoníacas 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							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
81	0	51	51	71	61	71	51
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	51	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Volar, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Garras, Alas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Garras							

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.

Furia							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	0	41	36	44	30	42	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3 (5)	4 (6)	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Volar, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Garras, Alas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Garras							

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.

Desangrador de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	0	51	34	48	48	48	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	5	3 (5)	4	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Aura Demoníaca, Frenesí, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Resistencia a la Magia, Especialista en Armas (Dos Manos), Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Cuernos, Piel Metálica. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Garras, Arma Grande, Cuernos (F-1)							

Juggernaut

Son las monturas de los servidores de Khorne. Estas enormes bestias demoníacas acorazadas son mitad demonios y mitad máquinas de acero. Estas colosales bestias compuestas de 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 demoníaco. Son forjadas en los fuegos oscuros del Caos, ostentan inscripciones rúnicas diabólicas y su ira ancestral es recubierta por músculos y huesos metálicos.

Los paladines 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.

Juggernaut de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
58	0	55	58	24	6	44	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	5	5(7)	7	0	0	0
Habilidades: Percepción.							
Talentos: Oído Agudizado, Aura Demoníaca, Frenesí, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Cuernos (x3), Piel Metálica. - Inestable: Mientras viva el jinete no se ve afectado por la inestabilidad. Una vez perdido el jinete, cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Sed de Sangre: Cada asalto de combate, debe superar una prueba de Inteligencia o atacara a la criatura cercana más cercana. Si va montado, el jinete puede sustituir una prueba de Montar (-10) como media acción por la prueba de Inteligencia. Si la prueba de Montar tiene 2 o más grados de éxito ya no tiene que hacer más pruebas para controlarlo durante el resto del combate. - Pisotear: Cuando realiza una carga, cualquier criatura en su camino debe pasar una prueba de Agilidad o sufrir un impacto de Fuerza 5. 							
Armadura: -							
Armas: Cuernos y Garras							

Mastín 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 de bronce 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.

Mastín de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
54	0	46	38	48	14	66	5
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	3(5)	7	0	0	0
Habilidades: Rastrear +20, Percepción +10, Escalar, Movimiento Silencioso, Nadar.							
Talentos: Aura Demoníaca, Frenesí, Sin Miedo, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Garras, Mordedura Venenosa. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Collar de Khorne: da un modificador de +30 a las pruebas de Voluntad para resistir un conjuro. 							
Armadura: -							
Armas: Dientes y Garras							

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 le 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 demoníacos 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 cuántos cráneos adornen ya el trono de Khorne ni cuántas almas hayan sido separadas de sus débiles cuerpos mortales a manos del hacha y el látigo. Un devorador de almas es un guerrero inmortal y, mientras exista una guerra que librar, seguirá luchando.

Devorador de Almas de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
90	0	77	77	89	89	89	66
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
7	69	7	7 (9)	9 (12)	0	0	3
Habilidades: Mando +20, Esquivar +20, Intimidar +20, Percepción +20, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Todas).							
Talentos: Oído Agudizado, Ambidiestro, Aura Demoníaca, Vista Excelente, Volar, Frenesí, Sentidos Desarrollados, Parada Veloz, Armas Naturales, Visión Nocturna, Resistencia a la Magia, Especialista en Armas (Mangual, Dos-Manos, Presa), Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Terrorífico, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Piernas de Animales, Sangre Lujuriosa, Garras, Cuernos (x3), Resistencia Mágica, Alas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Armadura de Khorne: Es una armadura del Caos bendecida por Khorne. No sufre penalización por llevarla. - Hacha de Khorne: Es un arma de mano con la cualidad Perforante e Impactante. Todos los golpes críticos causadas por el arma usa las reglas de muerte repentina. Si alguien coge el hacha este resultara automáticamente destruido. - Ataque Frenético: Cuando se encuentra en frenesí, puede realizar 3 ataques con un ataque estándar. - Fuerza Espantosa: Todos los ataques cuentan con la cualidad Impactante. - Regeneración: Al empezar cada asalto, regenera 1d10 heridas. - Rugido: La ira y el odio consumen al Devorador de Almas. Al comienzo del combate, puede lanzar un terrible rugido, llegando al corazón de los malignos. Todas las criaturas deben hacer una prueba de Voluntad (-10) o ganar 1 punto de locura y volar dentro de un frenesí incontrolable, atacando a todas las criaturas vivas cercanas amigas o enemigas. Cada asalto posterior, la victima puede hacer una nueva prueba de Voluntad para romper los efectos. - Carga Salvaje: Puede hacer cuatro ataques durante la carga. - Hambriento: El devorador de almas demanda carne fresca para su señor, así que es especialmente agresivo en batalla. Él no puede hacer Ataques Rápidos, y el puede retirar el 							

<p>primer ataque que falle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Látigo: Aquellos que sufran daño a manos del látigo deben hacer una prueba de Resistencia (-20) o desesperarse por el dolor, sufriendo un penalizador de -20 a todas las pruebas durante 1d10 asaltos.
Armadura: Dura
Armas: Garras y Dientes

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 pequeños actos de malicia, haciendo que la leche se cuaje, que la crema se agrie y que las heridas se infecten.

Una hueste de Nurgle suele ir acompañada de cientos de estas criaturas, que se esconden entre los pliegues de las túnicas, se meten en las heridas sangrantes y se enganchan a los estómagos podridos de los corceles del Caos y los pestilentes mastines. En la batalla se agrupan como pústulas unidas de mugre ruidosa, rodeadas por una miasma de enfermedades contagiosas. Sepultan a sus enemigos bajo una marea de manos diminutas y les arrancan los ojos, les muerden y les arañan hasta que el enemigo acaba por sucumbir.

Nurgletes							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
20	30	21	23	60	25	30	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	7	2	2(4)	4	0	0	0
Habilidades: Escondarse +10, Esquivar, Percepción, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura), Nadar.							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Sin Miedo, Visión Nocturna, Inquietante.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Nube de Moscas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Plaga: una persona que sufra al menos una herida de un Nurglete debe hacer una prueba de Resistencia al finalizar el combate o contraer una enfermedad. 							
Armadura: -							
Armas: Dientes (F-2) y Garras							

Bestia de Nurgle

Bestia de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
30	0	36	52	18	10	58	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
6	15	3	5(7)	3	0	0	0
Habilidades: Percepción +20, Nadar.							
Talentos: Aura Demoníaca, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Nube de Moscas, Chupones. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Miedo al Fuego. 							

<ul style="list-style-type: none"> - Encarnación de Decadencia: automáticamente destruye todas las plantas vivas y animales pequeños a 6 metros. Todas las otras criaturas deben superar una prueba de Resistencia o perder permanentemente 1d10 de Resistencia. Quien supere la prueba es inmune a esta habilidad durante 24 horas. - Parálisis: si la Bestia de Nurgle impacta cuerpo a cuerpo, la víctima debe superar una prueba de Resistencia (-10) o quedar indefensa durante 2d10 minutos. - Plaga: una persona que sufra al menos una herida debe hacer una prueba de Resistencia (-10) al finalizar el combate o contraer una enfermedad. - Piel Gomosa: gana 2 puntos de armadura. - Rastro de Limo: deja un limo infestado con podredumbre. Dura 1d10 asaltos antes de evaporarse y cualquiera que pase por el limo debe superar una prueba de Resistencia (-10) o contraer una horrible enfermedad.
Armadura: -
Armas: Tentáculos

Portador 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 la plaga, pues en el campo de batalla 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.

Portador de Plaga de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	0	41	47	40	30	44	11
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	4(6)	4	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Letal, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Nube de Moscas, Garras. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Plaga: una persona que sufra al menos una herida debe hacer una prueba de Resistencia (-10) al finalizar el combate o contraer una enfermedad. - Torrente de Corrupción: Un portador de plaga puede vomitar un torrente de corrupción a un oponente cuerpo a cuerpo como acción completa que inflige automáticamente un impacto de Fuerza 3 que puede esquivar pero no parar. Cualquiera afectado por este ataque debe pasar una prueba de Resistencia o contraer una enfermedad. 							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Garras							

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 está 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 con 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 la 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 la batalla, resulta realmente aterradora, pues muestra su indignación con un ruido ensordecedor que se propaga por todo el campo de batalla. Da buena cuenta de sus enemigos valiéndose de sus enormes espadas de hierro corrosivo y se abre camino destrozando los ejércitos enemigos con golpes propinados con sus flagelos de plaga, que la hacen tan imparables como la inevitable marcha de la decadencia y la podredumbre.

Gran Inmundicia de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
84	0	65	68	43	89	89	45
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
6	69	6	6(8)	4	4	0	3
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología, Magia) +20, Charlatanería, Canalización, Carisma, Mando +10, Intimidar +20, Sentir Magia, Percepción +20, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco, Mágico), Hablar Idioma (Lengua Oscura), Hablar Idioma (elegir seis), Nadar.							
Talentos: Ambidiestro, Saber Oscuro (Nurgle), Magia Oscura, Aura Demoníaca, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (elegir dos), Orador Experto, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Caos), Don de Gentes, Especialista en Armas (Mangual), Golpe Poderoso, Terrorífico, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Garras, Nube de Moscas, Gordura Exagerada. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Carne Corrosiva: el corroe y destruye todos los materiales inorgánicos que entra en contacto con su carne. Siempre que el Señor del Hedor es golpeado por un arma no mágica, esta es destruida. - Acoger Nurgletes: El cuerpo de la Gran Inmundicia esta rodeado de pequeños nurgletes que atienden su cuerpo. Cada asalto de combate, (1d10/2)-1 Nurgletes caen desde la Gran Inmundicia, cayendo cada uno en un cuadro adyacente diferente. - Infección: cualquiera que sufra alguna herida por sus garras debe superar una prueba de Resistencia o contraer la Podredumbre de Nurgle y otra enfermedad. - Malestar de Pestilencia: una nube de pestilencia lo rodea. Todas las criaturas a 24 metros deben superar una prueba de Resistencia o contraer una enfermedad, si se supera esta prueba no podrá volver a ser afectado durante 24 horas. - Plaga: una persona que sufra al menos una herida debe hacer una prueba de Resistencia (-30) al finalizar el combate o contraer la Podredumbre de Nurgle. - Podredumbre Oculta: posee 5 puntos de armadura. - Rastro de Mucosa Resbaladiza: todas las criaturas que pasen por el rastro de limo debe superar una prueba de Resistencia (-10) o ser infectado por Nurgle. - Torrente de Corrupción: puede vomitar un torrente de corrupción a un oponente cuerpo a cuerpo como acción completa que inflige automáticamente un impacto de Fuerza 3 que puede ser esquivado pero no parar. Cualquiera afectado por este ataque debe pasar una prueba de Resistencia o contraer la Podredumbre de Nurgle. 							
Armadura: -							

Armas: Garras y Dientes, Mangual

Bestia de Slaanesh

Bestia de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	0	36	35	39	14	43	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	14	3	3(5)	6	0	0	0
Habilidades: Esquivar +10, Rastrear +20, Percepción +20, Escalar, Movimiento Silencioso, Nadar.							
Talentos: Aura Demoníaca, Vista Excelente, Sin miedo, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Errante, Escamas (2), Golpe Letal.							
Especial: <ul style="list-style-type: none">- Mutaciones: Cuernos, Cola de Escorpión.- Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos.- Lametón: puede hacer un ataque estándar de lengua a un oponente adyacente. Si es golpeado, la víctima entra en un estado de placer a menos que supere una prueba de Voluntad o quedara desconcertado durante 1d10 minutos.- Almizcle: puede lanzar un almizcle perfumado como acción completa que se extiende a 4 metros en todas direcciones. Todas las criaturas vivas deben superar una prueba de Voluntad o quedar completamente atraído en su próxima acción. Ellos quedaran impotentes, bebiendo el curioso olor. Cada asalto posterior al primero, las víctimas pueden realizar una nueva prueba de Voluntad para romper los efectos. Se puede utilizar una vez por combate.							
Armadura: -							
Armas: Cuernos o Lengua							

Corcel 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. Con sus cuerpos largos y sinuosos se retuercen a toda velocidad por el campo de batalla. Con sus largas lenguas propinan latigazos y 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. 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.

Un paladín montado en un corcel de Slaanesh es un enemigo realmente temible, ya que estas bestias galopan por el campo de batalla a una velocidad endiablada asaltando a enemigos despistados a los que propinan cortes agonizantes con su afilada lengua. Por esta razón, a veces se les denomina los látigos de Slaanesh o las lenguas desollantes.

Corcel de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	0	41	48	51	12	51	3
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	4	4(6)	10	0	0	0
Habilidades: Sentir Magia, Percepción +20, Nadar.							
Talentos: Oído Agudizado, Aura Demoníaca, Sentidos Desarrollados, Visión Nocturna, Aterrador, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Lengua Desollante. - Inestable: si no esta montado, cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Lengua Desollante							

Diablilla de Slaanesh

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.

Diablilla de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
44	0	40	37	52	31	40	55
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0
Habilidades: Carisma +20, Esquivar, Cotilleo +20, Percepción, Actuar (Bailar), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura), Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Aura de Slaanesh: Los oponentes a 2 metros sufren un -10 a la Habilidad de Armas y a la Voluntad. - Mutaciones: Piernas Animales, Pinzas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Pinzas							

Guardián de Secretos

Dotado de múltiples brazos y de ojos como joyas y 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 y 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, enturbiando 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 temen 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 el gran demonio de Slaanesh jugaba con ellos deleitándose al desmembrarlos con calculada lentitud y precisión.

Guardián de los Secretos de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
86	0	77	77	89	89	89	66
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
6	39	7	7(9)	6	4	0	3
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología +10, Magia), Canalización, Carisma +20, Mando, Conocimiento Popular (elegir cuatro), Esquivar, Hipnotismo +20, Intimidar +20, Sentir Magia, Percepción, Actuar (elegir dos), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco, Mágico), Hablar Idioma (elegir cuatro), Tortura +20.							
Talentos: Oído Agudizado, Ambidiestro, Hechizos con Armadura, Contorsionismo, Saber Oscuro (Slaanesh), Magia Oscura, Aura Demoníaca, Etiqueta, Vista Excelente, Frenesí, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (elegir dos), Parada Veloz, Lingüística, Orador Experto, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Menor (Caos), Don de Gentes, Golpe Letal, Terrorífico, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Aura de Slaanesh: Los oponentes a 8 metros sufren un -10 a la Habilidad de Armas y a la Voluntad. - Armadura del Caos. - Mutaciones: Garras, Brazos Extras (2), Cuernos, Lengua Desollante, Pinzas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Dominación: puede usar el poder de la seducción para poner bajo control a una criatura. Una criatura viva a 12 metros puedes intentar dominarla con una acción completa. Es una prueba opuesta entre la Empatía del Demonio y la Voluntad de la víctima. Si el Demonio gana, tiene el control total de la víctima. La víctima puede intentar liberarse después de 1d10 minutos con una nueva prueba opuesta. El Demonio puede dar órdenes a la víctima como acción libre. 							

<ul style="list-style-type: none"> - Ataque Desgarrador: los ataques cuentan como Perforantes e Impactantes. - Nube Soporífera: todas las criaturas vivas a 4 metros deben superar una prueba de Resistencia o reducir a la mitad la HA y A durante 24 horas.
Armadura: Dura
Armas: Garras, Cuernos, Lengua Desgarradora

Disco de Tzeentch

Las monturas demoníacas 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.

Disco de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	0	51	56	44	44	58	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	5	5(7)	1(15)	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología, Magia), Escondarse, Sentir Magia, Percepción +20, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Aura Demoníaca, Sin Miedo, Volar, Aterrorador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Inestable: si no lleva montura, cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. 							
Armadura: -							
Armas: Mordedura							

Incinerador 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 por el campo de batalla lanzando llamaradas de fuego procedentes de sus brazos, con las que incineran a los enemigos de Tzeentch.

Incinerador de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
27	45	41	46	44	0	0	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	4	4(6)	6(6)	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aura Demoníaca, Aterrorador, Levitación, Armas Naturales.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutación: Coloración. - Inestable: si no lleva montura, cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Incinerador: como acción completa puede lanzar un torrente de fuego a 3 metros. Usa la plantilla de cono. Todas las criaturas bajo la plantilla sufren un impacto de Fuerza 4 y deberá 							

pasar una prueba de Agilidad o inflamarse.
Armadura: -
Armas: Mordedura

Aullador de Tzeentch

Los aulladores de Tzeentch surgen del éter del Caos y centellean en el cielo cabalgando a lomos de los vientos de magia, del mismo modo que un pájaro vuela con la brisa. Sus cuerpos presentan colmillos, cuernos, aguijones y tentáculos multicolores 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 un ejército 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.

Aullador de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	0	42	46	44	0	0	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	4(6)	1(20)	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aura Demoníaca, Aterrorador, Vista Excelente, Volar, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Golpe Conmocionador.							
Especial:							
- Mutación: Cola Puntiaguda.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Cola Puntiaguda							

Horror 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 una forma movедiza 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.

Horror Rosa de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
42	0	33	35	36	45	60	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3 (5)	4	1-3	0	0
Habilidades: Canalización +20, Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).							
Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
- Mutaciones: Garras.							
- Magia: Con mayor número de horrores mayor es la capacidad mágica del grupo. Un horror							

<p>tiene un nivel de magia de 1, de 3 a 8 horrores nivel 2 y un grupo de 9 o mayor nivel 3. Los horrores se ven afectados por la maldición de Tzeentch pero el efecto es diferente, elige un horror aleatoriamente, este horror es destruido pero el conjuro sigue su curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos.
<p>Conjuros:</p> <p>Fuego de Tzeentch Dificultad: 6 Tiempo Lanzamiento: Media Acción Ingrediente: - Descripción: El horror lanza una bola de pura energía de fuego azul y rosa a un oponente a 24 metros. Es un proyectil mágico de Fuerza 4. La víctima debe superar una prueba de Voluntad o quedar un asalto aturdido.</p> <p>Mutación Incontrolable Dificultad: 18 Tiempo Lanzamiento: Acción Completa Ingrediente: - Descripción: El toque del horror causa que el cuerpo del oponente se desgarre. Inflige 1d10 heridas que ignoran Resistencia y Armadura. Si la víctima muere, un nuevo horror surge del cuerpo de la víctima. Si la víctima no muere, debe superar una prueba de Voluntad o ganar una mutación por el toque del Caos. Es un conjuro de toque.</p> <p>Armadura: - Armas: Garras</p>

Horror Azul de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
34	0	28	35	36	20	32	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	6	2	3 (5)	4	0	0	0
<p>Habilidades: Canalización +20, Esquivar, Percepción, Hablar Idioma Arcano (Demoníaco), Hablar Idioma (Lengua Oscura).</p> <p>Talentos: Ambidiestro, Aura Demoníaca, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Voluntad de Hierro.</p> <p>Especial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Garras. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. <p>Armadura: - Armas: Garras</p>							

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 despidió 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, la contienda y la discordia son sus 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 órdenes, 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 y la hechicería para lograr sus objetivos, también resulta un temible adversario en combate 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 sinfín de grandes héroes han llegado a subestimar a estas extrañas 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 pronunciarán consejos y profecías falsas y engañosas 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.

Señor de la Transformación de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
62	0	64	63	76	90	94	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	32	6	6(8)	6(18)	5	0	3
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología +10, Magia +20, Estrategia/Táctica +20, elegir dos), Canalización +10, Mando +20, Conocimiento Popular (elegir seis), Esquivar, Tasar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Sentir Magia +20, Percepción +20, Buscar, Lengua Secreta (elegir dos), Código Secreto (elegir dos), Hablar Idioma Arcano (Demoníaco, Mágico), Hablar Idioma (elegir seis), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Ambidiestro, Saber Oscuro (Tzeentch), Magia Oscura, Aura Demoníaca, Negociador, Manos Rápidas, Volar, Frenesí, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (elegir cuatro), Misil Potente, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Caos), Intrigante, Golpe Poderoso, Terrorífico, Golpes Imparables, Voluntad de Hierro.							
Especial:							
<ul style="list-style-type: none"> - Mutaciones: Pico, Alas, Garras, Plumas. - Inestable: cuando sufra daño en combate cuerpo a cuerpo y no cause ninguna, debe superar una prueba de Voluntad o volver al Reino del Caos. - Arma del Caos: tira 1d10/2 para determinar cuantas propiedades tiene el arma. - Controlar Caos: cuando sufre la Maldición de Tzeentch, tira dos veces y elige el resultado mejor. - Plumaje Denso: dos puntos de armadura. - Mirada Penetrante: puede inmovilizar a los oponentes con su mirada. Puede usar la habilidad en una criatura a 12 metros, consume media acción. Si no supera una prueba de Voluntad (-30) la víctima se considerara indefensa durante 1 asalto. Cada asalto posterior, la víctima puede intentar una nueva prueba de Voluntad (-30) para romper el control. Para mantener el control debe gastar media acción cada asalto. El asalto en la que la víctima se recupera, gana un punto de locura. - Destruir Conjuro: puede hacer una prueba de Voluntad (aunque el conjuro no lo permita) cuando alguien lance cualquier conjuro. Si tiene éxito, el conjuro se dispersa automáticamente. Adicionalmente, el lanzador del conjuro debe hacer una prueba enfrentada de Voluntad. Si el Demonio gana, el lanzador ve reducido su Característica de Magia a 0 durante 24 horas. 							

- Voluntad de Tzeentch: cuando haga una prueba de Caract. o Habilidad, tira dos veces y escoge el mejor resultado.
Armadura: -
Armas: Pico (F-1), Arma del Caos

EL CULTO AL CAOS

LOS TRAIADORES

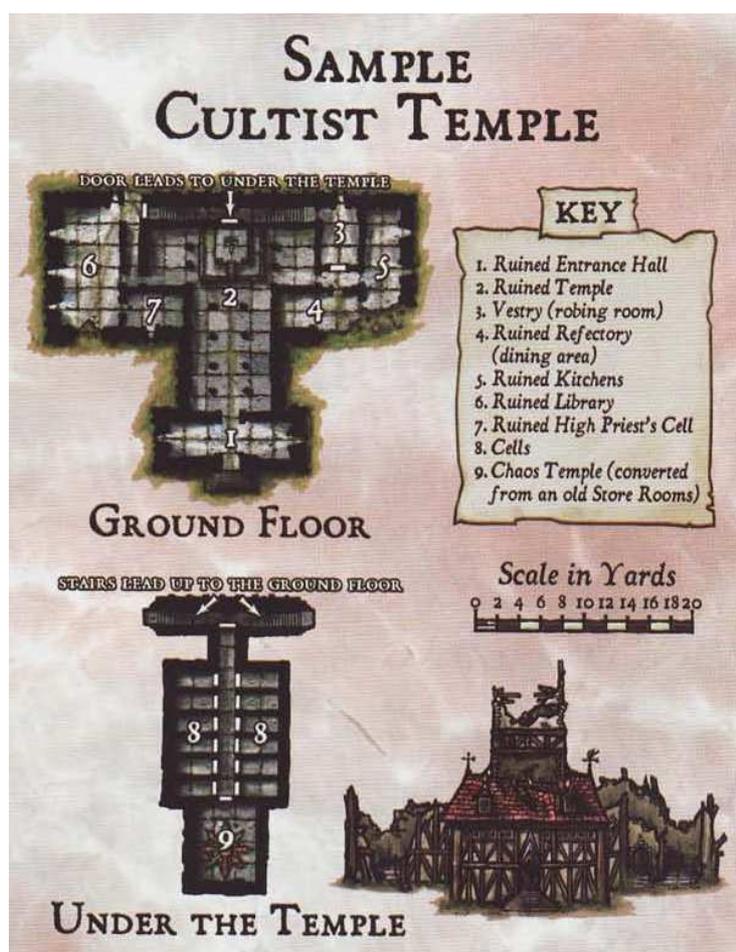


El Culto al Caos – Seguidores de los Poderes Siniestros

En las profundidades de las ciudades del viejo mundo existen grupos que adoran en las sombras a los Dioses del Caos, esperando su bendición y la llegada del nuevo orden. Estos grupos son perseguidos y destruidos sin piedad por lo que deben permanecer ocultos mientras preparan la caída de los reinos para mayor gloria de sus dioses.

Estos grupos están formados por un Magus que es el que lidera al Culto y se comunica con los dioses del Caos. Este hombre conoce los nombres de todos los que forman el Culto llamados Acólitos.

Ejemplo de Templo Cultista



Bestiario

Mutante

La humanidad es particularmente susceptible a la influencia del Caos. En el corazón del Imperio, los niños nacen algunas veces con mutaciones obvias. Mientras que los más horribles mutantes son inmediatamente matados, muchas madres no son capaces de asesinar a sus hijos. Ellos son dejados en el bosque. Algunos de ellos mueren, pero otros son recogidos por bandas de mutantes u hombres bestias. Aunque muchos de ellos no siguen a los Dioses del Caos sino que sobreviven como pueden alejados de la sociedad, hay otros muchos que si lo siguen.

Mutante							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
31	31	31	31	31	31	31	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Imperio), Esconderse, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Reikspiel)							
Talentos: ¡A Correr!							
Reglas Especiales: Mutaciones del Caos: Tira 1d10 y determina el número de mutaciones: 1-3=1 mutación, 4-6=2 mutaciones, 7-9=3 mutaciones, 10=4 mutaciones.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano (Garrote)							
Equipo: Equipo Oxidado y Viejo.							

Los Cultos a los Dioses del Caos

Khorne

Iniciado de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	31	36	43	33	31	38	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Imperio), Esquivar, Intimidar, Lengua Secreta (Jerga de Batalla).							
Talentos: Muy Resistente, Especialista en Armas (Mangual, Dos Manos), Golpe Poderoso.							
Armadura: Armadura Mediana							
Armas: Mangual o Arma Grande							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Khorne, Piel de Sangre							

Acolito de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	31	41	51	41	31	46	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	5	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Popular (Imperio), Esquivar, Intimidar, Lengua Secreta (Jerga de Batalla).							
Talentos: Duro, Reflejos Rápidos, Muy Resistente, Especialista en Armas (Mangual, Dos Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: Armadura Mediana							
Armas: Mangual o Arma Grande							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Khorne, Piel de Sangre							

Magus Menor de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	33	41	51	36	31	38	33
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	0	0
Habilidades: Mando, Conocimiento Popular (Imperio), Esquivar, Intimidar, Lengua Secreta (Jerga de Batalla).							
Talentos: Frenesí, Desenvaino Rápido, Resistencia a la Magia, Especialista en Armas (Mangual o Dos Manos), Inquietante, Muy Resistente, Duro, Golpe Poderoso.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: Armadura Pesada							

Armas: Mangual o Arma Grande de Buena Calidad
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Khorne, Bolsa de Sangre

Magus de Khorne							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
76	36	56	66	46	31	46	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	20	5	6	4	0	0	0
Habilidades: Mando, Conocimiento Popular (Imperio), Esquivar, Intimidar, Lengua Secreta (Jerga de Batalla).							
Talentos: Frenesí, Desenvaino Rápido, Resistencia a la Magia, Especialista en Armas (Mangual o Dos Manos), Inquietante, Muy Resistente, Muy Fuerte, Guerrero Nato, Duro, Reflejos Rápidos, Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: Armadura Pesada							
Armas: Mangual o Arma Grande de Buena Calidad							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Khorne, Bolsa de Sangre							

Nurgle

Iniciado de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	31	31	46	33	31	38	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Conocimiento Popular (Imperio), Sanar, Intimidar, Supervivencia, Tortura.							
Talentos: Muy Resistente, Sin miedo, Don de Gentes, Resistencia a Enfermedades, Inquietante.							
Reglas Especiales: Enfermedad.							
Armadura: Armadura Ligera							
Armas: Arma de Mano							
Equipo: Vestimenta de Culto							

Acolito de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	31	31	51	36	31	46	46
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	5	4	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Canalización, Conocimiento Popular (elegir uno), Disfraz, Sanar, Intimidar, Sentir Magia, Supervivencia, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demoniaco), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Muy Resistente, Magia Oscura, Sin miedo, Magia Común (Caos), Don de Gentes, Resistencia a Enfermedades, Inquietante.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos, Enfermedad.							
Armadura: Armadura Ligera							
Armas: Arma de Mano							
Equipo: Vestimenta de Culto							

Magus Menor de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
38	33	33	51	36	33	41	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	5	4	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Canalización, Mando, Conocimiento Popular (Imperio, Tierras Desoladas), Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Preparar Veneno, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demonicaco).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nurgle), Aterrador, Magia Menor (elegir dos), Meditación, Muy Resistente, Magia Oscura, Sin miedo, Don de Gentes, Resistencia a Enfermedades, Inquietante.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos. Dos Enfermedades.							
Armadura: Armadura Ligera							
Armas: Arma de Mano							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Nurgle							

Magus de Nurgle							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
46	36	36	66	41	36	56	46
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	3	6	4	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Canalización, Mando, Conocimiento Popular (Imperio, Tierras Desoladas), Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Preparar Veneno, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demonicaco).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre Fría, Saber Oscuro (Nurgle), Aterrador, Magia Menor (elegir dos), Meditación, Misil Potente, Golpe Letal, Muy Resistente, Magia Oscura, Sin miedo, Don de Gentes, Resistencia a Enfermedades, Inquietante.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos. Tres Enfermedades.							
Armadura: Armadura Ligera							
Armas: Arma de Mano							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Nurgle							

Slaanesh

Iniciado de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	33	31	31	36	41	31	43
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Carisma, Consumir Alcohol o Actuar (elegir uno), Disfraz, Tasar, Jugar, Cotilleo, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demonicaco).							
Talentos: Negociador, Etiqueta, Sentidos Desarrollados, Callejeo, Sociable.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Daga							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo de Slaanesh							

Acolito de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	36	31	31	41	51	31	56
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Canalización, Carisma, Consumir Alcohol, Actuar (elegir uno), Disfraz, Tasar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demonicaco).							

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Negociador, Magia Oscura, Etiqueta, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (Caos), Callejeo, Sociable.
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.
Armadura: -
Armas: Arma de Mano, Daga
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo de Slaanesh

Magus Menor de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	36	33	33	46	51	31	51
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	1	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Conocimiento Académico (elegir dos), Canalización, Carisma, Consumir Alcohol, Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Actuar (elegir dos), Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (elegir dos), Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Negociador, Saber Oscuro (Slaanesh), Aterrador, Magia Menor (elegir dos), Reflejos Rápidos, Amenazador, Resistencia a Venenos, Intelectual, Intrigante.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano y Daga de Buena Calidad							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Slaanesh							

Magus de Slaanesh							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	41	36	36	56	66	31	71
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	3	3	4	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Conocimiento Académico (elegir dos), Canalización, Carisma, Consumir Alcohol, Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Actuar (elegir dos), Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (elegir dos), Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr o Negociador, Saber Oscuro (Slaanesh), Aterrador, Magia Menor (elegir dos), Reflejos Rápidos, Amenazador, Resistencia a Venenos, Intelectual, Intrigante, Golpe Conmocionador.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano y Daga de Buena Calidad							
Equipo: Vestimenta de Culto, Símbolo Religioso de Slaanesh							

Tzeentch

Iniciado de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	33	31	31	33	46	41	41
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Conocimiento Académico (elegir uno), Carisma, Conocimiento Popular (elegir uno), Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demoniaco), Hablar Idioma (elegir uno), Oficio (elegir uno).							
Talentos: Negociador, Sangre Fría, Etiqueta, Lingüística, Don de Gentes, Resistencia a la Magia, Intelectual, Intrigante.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Daga							
Equipo: Ropa de Buena Calidad, Símbolo Religioso, Vestimentas de Cultista							

Acolito de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	36	31	31	36	56	46	56
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Demonología), Conocimiento Académico (elegir uno), Canalización, Carisma, Mando, Conocimiento Popular (elegir uno), Preparar Veneno, Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Demoniaco), Hablar Idioma (elegir uno), Oficio (elegir uno).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Negociador, Sangre Fría, Magia Oscura, Etiqueta, Lingüística, Magia Menor (Caos), Don de Gentes, Resistencia a la Magia, Intelectual, Viajero Curtido, Intrigante, Sociable.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano, Daga							
Equipo: Ropa de Buena Calidad, Símbolo Religioso, Vestimentas de Cultista							

Magus Menor de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	36	33	33	36	56	46	51
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (elegir tres), Charlatanería, Canalización, Carisma, Mando, Conocimiento Popular (elegir cuatro), Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (elegir dos), Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Negociador, Saber Oscuro (Tzeentch), Magia Menor (elegir dos), Orador Experto, Meditación, Amenazador, Sangre Fría, Magia Oscura, Etiqueta, Lingüística, Don de Gentes, Resistencia a la Magia, Intelectual, Intrigante, Sociable.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano y Daga							
Equipo: Ropa de Buena Calidad, Símbolo Religioso, Vestimentas de Cultista							

Magus de Tzeentch							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	41	36	36	41	76	56	66
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	3	3	4	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (elegir tres), Charlatanería, Canalización, Carisma, Mando, Conocimiento Popular (elegir cuatro), Disfraz, Tasar, Cotilleo, Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (elegir dos), Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Negociador, Saber Oscuro (Tzeentch), Magia Menor (elegir dos), Orador Experto, Meditación, Amenazador, Misil Potente, Audaz, Sangre Fría, Magia Oscura, Etiqueta, Lingüística, Don de Gentes, Resistencia a la Magia, Intelectual, Intrigante, Sociable.							
Reglas Especiales: Tiene al menos una mutación del caos.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano y Daga							
Equipo: Ropa de Buena Calidad, Símbolo Religioso, Vestimentas de Cultista							

LA MAGIA DEL CAOS

LOS DONES DE LOS
DIOSES OSCUROS



Magia Común (Caos)

-Atontar-

Dificultad: 4

Tiempo Lanzamiento: Media acción

Ingrediente: Un capullo Loto Negro (+1)

Descripción: Tu toque causa a un oponente que entre en un estado de somnolencia y aturdimiento durante 1d10 asaltos a menos que supere una prueba de Voluntad. Mientras duren los efectos, el oponente sufre un -20% a todas las Características y pruebas de Habilidad. Es un conjuro de toque.

-Quemar-

Dificultad: 4

Tiempo Lanzamiento: Media acción

Ingrediente: Un poco de ceniza de una antorcha gastada (+1)

Descripción: Creas una chispa que vuela desde la yema de tu dedo a otro lugar a 4 metros. La chispa no causa daño, pero si cae sobre un objeto inflamable, el objeto arde en 1d10 asaltos.

-Maldición-

Dificultad: 6

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Un dedo de la mano de la victima (+1)

Descripción: Lanzas la maldición a la victima elegida a 6 metros. La victima debe hacer una prueba de Voluntad para resistir los efectos del conjuro. La maldición no es letal y causa que la victima sufra una penalización de -10% a la Empatía.

-Ojos de Claridad-

Dificultad: 6

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: El ojo de un hombre ahorcado durante tres días (+1)

Descripción: Tus ojos brillan con una luz verde impía, haciéndote capaz de ver en la oscuridad. Ganas el talento Visión Nocturna, si tenías el talento doblas el campo de visión.

-Vomito-

Dificultad: 3

Tiempo Lanzamiento: Media acción

Ingrediente: Un dedal de vomito de troll (+1)

Descripción: Fuerzas a una victima a 4 metros a vomitar a menos que supere una prueba de Resistencia. La victima sufre un penalizador de -10% a las pruebas de Empatía que este involucradas en situaciones sociales durante 1d10 asaltos.

Magia Menor

-Subir-

Dificultad: 7

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un poco de pegamento (+1)

Descripción: Tus manos y pies se vuelven pegajosas, adhiriéndose a cualquier superficie que toques. Ganas la habilidad Escalar si no la tenías con un bonificador +20% durante un número de minutos igual a tu característica de Magia.

-Temblor-

Dificultad: 8

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un poco de piedra aplastada (+1)

Descripción: Provocas que un terreno de pronto tiemble. Usa la plantilla pequeña. Todas las criaturas afectadas deben superar una prueba de Agilidad o caerán al suelo. Tú no sufres los efectos del conjuro.

-Atar-

Dificultad: 10

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un poco de cuerda (+1)

Descripción: Llamas a fuerzas mágicas invisibles para atar la mano de un oponente causando la caída de lo que llevara. La victima debe estar a 6 metros. Puedes gastar media acción cada asalto para intentar romper la ligadura con una prueba de Fuerza. Los efectos duran tantos minutos como tu característica de Magia.

-Paso Lateral-

Dificultad: 11

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un saltamontes (+2)

Descripción: Desapareces y reapareces en el lugar que elijas, a 5 metros de ti. Hacer este paso dentro del Aethyr, hay un 10% de atraer la atención de algún demonio. Si esto ocurre, reaparecerás en el lugar deseado con un demonio menor del caos.

-Mano de Dios-

Dificultad: 13

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Dedo de la mano de un sacerdote de Sigmar (+2)

Descripción: Los vientos de magia giran alrededor de ti, repeliendo los efectos mutagénicos durante un corto periodo de tiempo. Durante un número de minutos igual a tu característica de Magia, ganas un bonificador +10% a las pruebas para evitar ganar una mutación.

-Reprimir Mutación-

Dificultad: 15

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Una tira de piel curada (+2)

Descripción: Un mutante que toques pierde una mutación que elijas durante un número de horas igual a tu característica de Magia. Si el mutante no quiere, él puede hacer una prueba de Voluntad para resistir el conjuro. Es un conjuro de toque.

Saber Oscuro (Saber del Caos)

Talento Saber: Hablar Idioma Arcano (Demoníaco)

Invocación de Demonios

A menudo los conjuros del Caos consisten en convocar demonios. Cuando aparecen, el invocador debe hacer una prueba con éxito de Voluntad para controlarlos. En otro caso sus acciones lo decidirá el GM.

-Visión de Tormenta-

Dificultad: 7

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una pequeña máscara (+1)

Descripción: Causas que una persona a 12 metros de ti tenga una visión del Caos. La persona queda aturdida durante 1 asalto a menos que supere una prueba de Voluntad. Si la persona queda aturdida debe pasar una segunda prueba de Voluntad o ganar un punto de locura.

-Favor del Caos-

Dificultad: 9

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Un amuleto grabado con el símbolo de uno de los dioses del caos (+1)

Descripción: Pides un favor a uno de los dioses del caos. Ganas un +10% a HA, R, Voluntad, o Empatía durante 1 minuto.

-Invocación Menor Demoníaco-

Dificultad: 12

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: Un corazón fresco de un humanoide (+1)

Descripción: Puedes invocar a un demonio menor que aparecerá a 6 metros de ti. El demonio permanece 1d10 minutos.

-Sangre Caliente-

Dificultad: 13

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un vial de sangre de demonio (+2)

Descripción: Escupes sangre que quema como ácido a una víctima a 12 metros de ti. Sufre un número de impactos igual a tu Característica de Magia de Fuerza 4. Es un misil mágico.

-Atractivo del Caos-

Dificultad: 16

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Símbolo de un santo profanado (+2)

Descripción: Afecta a una persona a 12 metros de ti. A menos que la víctima pase una prueba de Voluntad, tú decides que acciones realizara el próximo turno. Los no muertos son inmunes.

-Mano Oscura de Destrucción-

Dificultad: 17

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: La mano de un hombre ahorcado (+2)

Descripción: Rodeas tu mano con un aura de magia oscura. Cuenta como arma mágica con el atributo perforante y Fuerza 7, ganando un +10% a la HA cuando ataques con él. Dura tantos asaltos como tu Característica de Magia. Puedes hacer una prueba de Voluntad cada asalto para mantener el conjuro.

-Toque del Caos-

Dificultad: 20

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: El cuerno de un hombre bestia (+2)

Descripción: Tu toque canaliza la energía pura del Caos dentro de una víctima, causando mutaciones a menos que supere una prueba de Voluntad. La mutación se manifiesta en pocos segundos y es permanente. El afectado debe pasar una prueba de Voluntad o quedar aturdido durante 1 asalto. Es un conjuro de toque. Los no muertos son inmunes.

-Velo de Corrupción-

Dificultad: 24

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Una hoja de un Campeón del Caos (+3)

Descripción: Creas una terrible nube de corrupción en algún lugar a 18 metros. Usa la plantilla grande. Los afectados deben pasar una prueba de Voluntad o perder 1 herida. La persona afectada sigue perdiendo una herida cada asalto hasta que no supere una prueba de Voluntad. Quien sufra más de una herida debe hacer una prueba de Resistencia o sufrir una mutación.

-Invocar Grupo de Demonios-

Dificultad: 25

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: El corazón fresco de seis personas (+3)

Descripción: Invocas un número de Demonios Menores igual a tu Característica de Magia. Aparecen en una zona desocupada a 6 metros de ti durante 1d10 minutos.

-Palabra de Dolor-

Dificultad: 27

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: La sangre de un Demonio (+3)

Descripción: Hablas uno de los nombres secretos de los Dioses del Caos. Simplemente diciendo esta palabra causas a todos los que hay alrededor un increíble dolor. Centra la plantilla grande en ti. Todos los afectados sufren un impacto de Fuerza 8 y a menos que supere una prueba de Voluntad quedara inconsciente durante 1 asalto.

Saber Oscuro (Saber de Nurgle)

Talento Saber: Hablar Idioma Arcano (Demoníaco)

-Aspecto Alegre-

Dificultad: 6

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: El cordón umbilical de un bebe muerto (+1)

Descripción: Colocas las manos en la cara de la victima, y cuando el encantamiento es completado, unos pequeños zarcillos verdes se propagan por su pelo desde tus manos. Después de 7 segundos de agonía, las características de la victima son reorganizadas, cualquier mancha o desperfectos quedan ocultos. Las mejillas están demasiado rosadas, el corte de la mandíbula es demasiado perfecto, los dientes demasiado blancos, y los ojos brillantes con promesa de lascivia. Permanece durante un número de horas igual a tu característica de Magia o hasta que la victima sufra una herida.

-Mensajero Horrible-

Dificultad: 8

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Un puñado de estiércol humano (+1)

Descripción: Vomitas un torrente de moscas azules y verdes que vuelan sobre ti y que forman dentro del enjambre algo que se asemeja a la cabeza de un sapo. Puedes pasar al enjambre un mensaje de 25 palabras. El enjambre vuela hasta el destinatario del mensaje a una milla por hora, susurrándole al oído con una voz ronca con sonidos en arcadas. Cuando se completa el mensaje, ellos vuelan adentro de uno de los orificios del recipiente. La primera vez que alguien recibe el mensaje, debe superar una prueba de Voluntad o ganar 1 punto de locura.

-Hedor de Nurgle-

Dificultad: 8

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un huevo podrido (+1)

Descripción: Una corriente de niebla pútrida cubre tu cuerpo y contamina el aire alrededor tuya. El hedor es nocivo, quien respire cae enfermo, vomitando e incapacitándole por el olor. Todas las criaturas vivas adyacentes deben pasar una prueba de Resistencia o quedar incapacitados durante un número de asaltos igual a tu Característica de Magia. Aquellos que superen la prueba tendrán una penalización de -10% a la HA. El conjuro dura un número de minutos igual a tu Característica de Magia. Tú no te ves afectado por el conjuro.

-Revelar la Belleza Interior-

Dificultad: 12

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una fruta podrida infestada de gusanos (+2)

Descripción: Causas que un objeto o individuo envejezca rápidamente. Es un conjuro de toque. Si es inorgánico, el conjuro causa que el objeto se vuelva quebradizo, empeorando la calidad en un paso. Si es orgánico, madura rápidamente hasta que empiece a estropearse. Una criatura viva puede hacer una prueba de Resistencia para resistir el conjuro. Si falla la prueba, el sujeto envejece 2d10 años y pierde permanentemente -1d10% en la HA, HP, F, R y Agilidad.

-Bendición de Nurgle-

Dificultad: 16

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un poco de vomito (+2)

Descripción: Con la bendición de Nurgle, absorbes una enfermedad desde una criatura que toques sufriendo los efectos durante un número de horas igual a tu Característica de Magia. Puedes transferir la enfermedad a otra victima que toques, la victima deberá pasar una prueba de Resistencia para resistir la enfermedad. Si tiene éxito, la enfermedad no se pierde y puedes tocar

otra vez a la víctima. Si el conjuro expira antes que transfieras la enfermedad, permanecerás infectado.

-Miasma de Pestilencia-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Lagrimas de un niño enfermo (+2)

Descripción: Una neblina verde surge de alrededor tuya. Usa la plantilla grande contigo en el centro. Todas las criaturas bajo la plantilla y durante un número de minutos igual a tu característica de Magia sufren una penalización de -20% a todas las Características y pruebas de Habilidad. El conjuro dura tantos minutos como tu Característica de Magia. Tú no te ves afectado por el conjuro.

-Corriente de Corrupción-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una pieza de carne de gusano (+2)

Descripción: Lanzas un chorro apestoso de sangre pútrida, pus, gusanos y limo. Usa la plantilla de cono. Cualquier víctima que sea tocado por la corriente debe inmediatamente superar una prueba de Resistencia (-10%) o sufrir tres impactos de Fuerza 4. Los afectados sufrirán una penalización de -10% a todas las Características y pruebas de Habilidad durante un número de minutos igual a tu Característica de Magia.

-Pestilencia Suntuosa-

Dificultad: 25

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: Cerebro de un Campeón del Caos de Nurgle (+3)

Descripción: Infectas a todas las criaturas vivas a 12 metros con una enfermedad terrible. Tira en la siguiente tabla para ver que enfermedad sufre.

-Desde Uno a Muchos-

Dificultad: 26

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un órgano desgarrado del cuerpo de una víctima de plaga (+3)

Descripción: Tu cuerpo se colapsa desde dentro en una nube con la forma de un hombre de moscas zumbantes. Cualquier cosa que lleves cae al suelo. Ganas el talento Volar con una velocidad igual a tu característica de Movimiento. Mientras estés en esta forma, eres inmune a todo daño de armas no mágicas. No puedes ser víctima de conjuros (excepto dispersión), amén que sea de un conjuro de área. Puedes cambiar tu forma continuamente, pero no puedes separarte (una parte de la nube no puede separarse). Puedes pasar a través de espacios estrechos y pequeños. El conjuro dura tantas horas como tu característica de Magia, aunque puedes finalizarlo cuando quieras. Si finaliza el conjuro prematuramente y te encuentras en un espacio más pequeño que tu cuerpo, mueres instantáneamente.

-Viento de Plaga-

Dificultad: 29

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: El viento roto de una Gran Inmundicia (+3)

Descripción: Llamas a los cuatro vientos inmundos de Nurgle que cruza la tierra, propagando muerte y enfermedad. Selecciona cualquier lugar a 12 metros y centra la plantilla grande sobre ella. Todas las criaturas vivas bajo la plantilla deben pasar una prueba de Resistencia (-20%) o sufrir la putrefacción de Nurgle. La nube causa Terror. Se dispersa después de un número de minutos igual a tu Característica de Magia.

Saber Oscuro (Saber de Slaanesh)

Talento Saber: Hablar Idioma Arcano (Demoníaco)

-Aquiescencia-

Dificultad: 6

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Símbolo de Slaanesh (+1)

Descripción: Tocas a una criatura viva llenándole de felicidad y en un estado de euforia durante un número de asaltos igual a tu Característica de Magia. Cada asalto la víctima que quiera hacer una acción debe hacer una prueba de voluntad o quedara sonriendo tontamente. La víctima debe superar tres pruebas de Voluntad para que finalicen los efectos del conjuro. Es un conjuro de toque.

-Corte de Ingenio-

Dificultad: 7

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un pétalo de rosa aplastado (+1)

Descripción: Creas una larga lengua retorcida que investiga las grietas de forma lasciva. Puedes descubrir a víctimas a 6 metros de ti. Es un proyectil mágico. Los afectados sufren un impacto de Fuerza 3 que ignora armadura. La lengua dura un número de asaltos igual a tu Caract. de Magia y puedes atacar con ella con media acción.

-Aliento de Inspiración-

Dificultad: 11

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un poco de licor de almendra (+2)

Descripción: Golpeas con una corriente de aire perfumado la cara de una criatura viva adyacente a ti, llenando su cabeza con visiones gloriosas de sus capacidades y habilidades, simultáneamente mancillando su alma y llenándolo de vergüenza. La víctima gana un bonificador a una prueba de +10% x tu Característica de Magia, que lo debe usar en un número de días igual a tu Caract. de Magia.

-Mascara de Deseo-

Dificultad: 14

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: La lengua de una ramera (+2)

Descripción: La criatura tocada sufre un profundo cambio, obteniendo emoción y un intenso placer. Primero comienza a sentirse empachado, embriagado, y con falta de sueño. Segundo, pierde cualquier sensación de lesión o abuso, aunque no hace nada por curarse. Y por último, gana un bonificador de +10% a las pruebas de Empatía durante un número de horas igual a tu Caract. de Magia.

-Dolor y Placer-

Dificultad: 16

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una gota de sudor de un amante (+2)

Descripción: Causas que los sentidos de una criatura a 6 metros se comban y giren. La víctima del conjuro debe superar una prueba de Voluntad para resistir los efectos. Si la víctima falla, percibe el dolor como placer y el placer como dolor durante un número de minutos igual a tu Caract. de Magia. Adicionalmente, cualquier asalto en la que la víctima sufra daño o haga daño, gana un bonificador +10% a la HA y a la R durante 1 asalto.

-Música de Slaanesh-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Una petaca de vino (+2)

Descripción: Todas las criaturas vivas a 12 metros deben realizar una prueba de Voluntad (-10%) o bailar bajo el sonido de la música de Slaanesh durante un número de minutos igual a tu Caract. de Magia. Durante ese tiempo, no pueden hacer ninguna acción y son consideradas indefensas. Si es atacada, el conjuro finaliza inmediatamente en la criatura afectada. Cada minuto que la víctima pase bailando, él debe hacer una prueba de Voluntad (-20%) o ganar 1d2 puntos de Locura.

-Torrente Dorado-

Dificultad: 21

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una onza de orina (+3)

Descripción: Desde la palma de tu mano brota un haz amarillo brillante. El haz afecta a una persona a 12 metros de tu línea de visión. La víctima se llena de agradables emociones adormecedoras. Cada asalto que él quiera hacer una acción deberá superar una prueba de Voluntad o quedar sonriente sin hacer nada ese asalto. La víctima debe superar tres pruebas de Voluntad para finalizar los efectos del conjuro.

-Marioneta de Carne-

Dificultad: 22

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una Marioneta (+3)

Descripción: Puedes controlar a otra criatura, haciéndola tu marioneta. Si la víctima falla una prueba de Voluntad (-10%), el color de sus ojos cambia por los tuyos. Él se ruboriza y suda como si estuviera excitado y ansioso. Mientras este bajo control, deberá obedecer todas las órdenes físicas. Retienes el control durante un número de horas igual a tu Caract. de Magia, pero debes estar presente todo el tiempo. Solo puedes hacer media acción por asalto para mantener el control o el conjuro finaliza. Una vez expirado el conjuro debe pasar una prueba de Voluntad o ganar 2 puntos de Locura. Si le das órdenes suicidas, la víctima puede hacer una nueva prueba de Voluntad.

-Maldición de la Carne-

Dificultad: 25

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un paquete con 144 arañas vivas (+3)

Descripción: Causas a una criatura simple a 12 metros brotar de forma horrible y descontrolada bultos. La víctima puede resistir el conjuro con una prueba de Voluntad (-20%). Cada asalto, tira 1d10 para determinar los efectos durante ese asalto. Los efectos son permanentes, y la víctima continúa sufriendo hasta que se lance un conjuro de dispersión sobre él o muera. Mientras este afectado por el conjuro, no podrá hacer acciones y se considerara indefenso.

Tirada	Efectos
1-3	Crecimiento de grasa, nervios, y músculos de forma rápida, expandiéndose sucesivamente 1 metro en una dirección aleatoria. Cualquier criatura que este en la zona debe pasar una prueba de Agilidad o ser enterrado. Cada asalto posterior, él debe pasar una prueba de Agilidad (-10%) para librarse. Después de un minuto, correrá el riesgo de asfixia.
4-6	Un tentáculo sale disparado a 1d10 metros en una dirección aleatoria. Cualquier criatura en la trayectoria debe pasar una prueba de Agilidad o sufrir un impacto de Fuerza 3.
7-8	No pasa nada.
9-10	La víctima y todo su crecimiento se mueve 1d10 metros en una dirección aleatoria.

-Súcubo-

Dificultad: 28

Tiempo Lanzamiento: Tres Acciones Completas

Ingrediente: La lengua de una virgen (+3)

Descripción: Al finalizar el conjuro, tu espíritu quedara libre desde tu cuerpo comatoso y quedara en la deriva en el Aethyr. Aunque no puedes interactuar físicamente con el mundo físico, conservas tus sentidos de manera normal. Mientras estés en forma fantasmal, eres completamente invisible y no puedes ser atacado por armas no mágicas. Estas obligado a respetar las leyes de la naturaleza (no puedes volar ni andar por muros). No puedes lanzar conjuros. Permaneces en este estado durante un número de horas igual a tu *Caract. de Magia* x2. Antes de que finalice el conjuro, debes volver a tu cuerpo. Al volver debes hacer una prueba de *Voluntad* (-20%) o ganas 1 punto de *Locura*. No puedes lanzar este conjuro sobre otros.

Saber Oscuro (Saber de Tzeentch)

Talento Saber: Hablar Idioma Arcano (Demoníaco)

-Bestia-

Dificultad: 6

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Orina de Lobo (+1)

Descripción: Tus ojos brillan con una luz insana que inspira miedo a un animal común a 6 metros. El animal debe hacer una prueba de Voluntad o actuar de forma extraña. Tira 1d10 para determinar el comportamiento. El animal retorna a su estado normal un número de minutos igual a tu Caract. de Magia.

Tirada	Resultado
1-2	Pánico-El animal corre en una dirección aleatoria de una horda de lobos de fuego invisible que solo puede ver el animal.
3-4	Debilidad.
5-6	Vicioso-El animal ve a su dueño como su enemigo y le ataca.
7-8	El animal sufre una terrible flatulencia. Todas las personas a 2 metros deben pasar una prueba de Resistencia o sufrir una penalización de -10% a todas las pruebas mientras permanezcan en esa área. La nube se dispersa después de 1d5 asaltos.
9-10	Estremecimiento y Muerte.

-Llamas de Odio-

Dificultad: 7

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Un pequeño meteorito (+1)

Descripción: Llamas pálidas anaranjadas te rodea. Las lenguas de fuego contienen imágenes fugaces del futuro. Puedes retirar una prueba de Caract. o Habilidad durante un número de minutos igual a tu Caract. de Magia.

-Fuego Mental-

Dificultad: 10

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Fluidos craneales de un loco (+2)

Descripción: Creas una lanza de llamas magenta desde tu mano. Es un misil mágico. Si golpeas, la víctima gana 1d10/2 puntos de Locura si él no tenía. Si tenía pierde 1d10/2 puntos de Locura y sufres una Herida que ignora Resistencia y Armadura. Si reduces los puntos a 0, pierde todas las locuras adquiridas.

-Subvertir Fuerza-

Dificultad: 11

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: Un poco de cera (+2)

Descripción: Tus manos brillan con una extraña luz azul. El próximo objeto inanimado que toques pierde su dureza, haciéndolo ligero y maleable. Si lanzas el conjuro sobre un arma, se curvara o romperá si es utilizado en combate. Sobre una armadura dejara de ofrecer protección. El objeto afectado no puede ser mayor a 2 metros cúbicos. El objeto permanece en este estado durante un número de minutos igual a tu Caract. de Magia.

-Fuego Rosa de Tzeentch-

Dificultad: 15

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Una flecha en llamas (+2)

Descripción: Flechas de llamas rosas salen de tu mano y golpean a una criatura a 3 metros. Es un misil mágico que causa dos impactos de Fuerza 4 que ignora armadura.

-Esclavo del Caos-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Media Acción

Ingrediente: Un puñado de arena (+2)

Descripción: Envías a tu consciencia a otra criatura viva. La víctima debe hacer una prueba de Voluntad para resistir la intrusión. Si falla, controlas las acciones de la víctima un número de asaltos igual a tu *Caract. de Magia* x2. Si mandas a la víctima a actuar de forma suicida, la víctima puede hacer otra prueba de Voluntad para romper los efectos. Mientras controlas la mente de la víctima, tu cuerpo estará en un sueño profundo. Cuando finaliza el conjuro, la víctima debe hacer una prueba de Voluntad (-10%) o ganar una Mutación.

-Transformación de Tzeentch-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: El corazón de un mutante (+2)

Descripción: Selecciona a una víctima a 6 metros. Debe pasar una prueba de Voluntad (+10%) o colapsará su cuerpo con una serie de transformaciones terribles. Cada asalto, durante un número de asaltos igual a tu *Caract. de Magia*, la víctima debe superar una prueba de Resistencia (+10%). Cuando el conjuro expira, la víctima gana una mutación por cada prueba de Resistencia fallada. Mientras este bajo los efectos del conjuro, la víctima se considera indefensa.

-Bendición de Tzeentch-

Dificultad: 18

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: El dedo de la mano de un hechicero (+2)

Descripción: Lloras por Tzeentch y la bendición de los dioses oscuros. Tira 1d10. Si el resultado es par, ganas una mutación, en otro caso añades un conjuro de cualquier Saber a tu repertorio durante 1 día.

-Destruir Magia-

Dificultad: 20

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: La Sangre de un Horror de Tzeentch (+2)

Descripción: Entonas las palabras profanadoras de los Demonios. Un objeto mágico a tu elección a 3 metros pierde inmediatamente todas las propiedades mágicas durante 1d10 minutos. Debes superar una prueba de Resistencia (-10%) o ganar una mutación.

-Tormenta de Fuego de Tzeentch-

Dificultad: 25

Tiempo Lanzamiento: 2 Acciones Completas

Ingrediente: Una hoguera hecha con los huesos de 13 mutantes (+3)

Descripción: Creas una tormenta blasfema de llamas púrpuras que se estrella en un área a 12 metros de ti. Usa la plantilla grande. Todas las criaturas bajo la plantilla sufren cuatro impactos de Fuerza 4. No solo eso, sino que dos asaltos posteriores después de finalizar la tormenta surge un horror rosa por cada víctima. Esas criaturas no están bajo control y retornarán al Reino del Caos después de 1d10 asaltos.

-Dispersión Mortal-

Dificultad: 30

Tiempo Lanzamiento: Acción Completa

Ingrediente: Los ojos de un hechicero (+3)

Descripción: Selecciona una criatura a 3 metros. La víctima debe superar una prueba de Voluntad (-30%) o ser succionada a los Reinos del Caos.