

MONSTRUOS TOCADOS POR EL CAOS

Una selección de nuevos monstruos tocados por el Caos para oscurecer tus partidas de WJDR

Por Rob Schwalb

Translated by Enderhammer, Dec 2006

Gusano Cambiador

Este horror con forma de gusano mide 1,80 metros de largo y está cubierto de protuberancias espinosas. Capaz de horadar roca sólida, el Gusano Cambiador excava a través del terreno para formar nidos bajo áreas pobladas, llevando tragedia a la población mediante mutaciones espontáneas. Al Gusano Cambiador también se le culpa de plagas que afectan las cosechas, fenómenos medioambientales raros como tormentas repentinas, extraños olores, y desapariciones. Aunque no todos estos males estriban en este demonio, la corrupción de la tierra y la carne ciertamente están dentro de sus capacidades.

- Características del Gusano Cambiador -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
47	0	55	49	18	06	89	05
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	32	5	4(6)	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Percepción.

Talentos: Oído aguzado, Contorsionista, Intrépido, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Poderoso.

Reglas Especiales:

Excavar: El gusano cambiador puede moverse a través de tierra y roca tan fácilmente como sobre la superficie. Puede excavar con un Movimiento de 5.

Mutaciones del Caos: Excreción Ácida. Hay un 30% de posibilidades de tener una mutación adicional; si la hay, tirar en la Tabla de Mutaciones del Caos para generarla (ver el Tomo de Corrupción). Modifica el atributo según corresponda con la mutación.

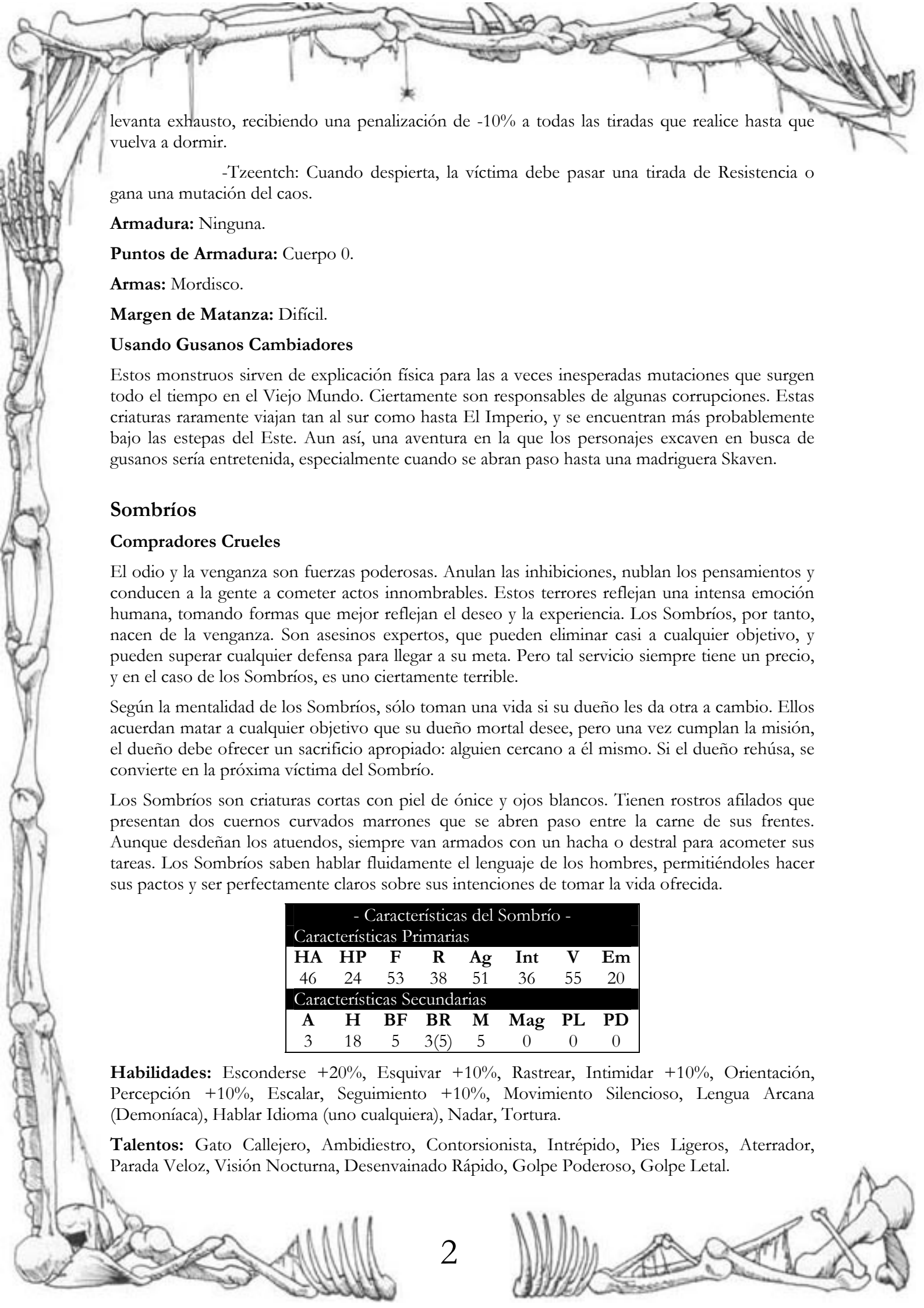
Tierra Corrupta: Los gusanos cambiadores son demonios sedentarios que se sienten cómodos durante largos períodos bajo tierra. Por cada semana que permanezcan en un lugar, el Valor de Corrupción (ver el Tomo de Corrupción, cap.2) aumenta en un nivel.

Conceder Regalo: Toda criatura viva que duerma durante ocho horas sobre un gusano cambiador enterrado corre el riesgo de sufrir una transformación, que depende de a qué dios sirve el monstruo:

-Korne: Cuando la víctima despierta, está enfadada y llena de odio. Debe tener éxito en una tirada de Voluntad o entra en un estado de furia incontrolada, atacando a la criatura viva más cercana durante 1D10 asaltos.

-Nurgle: Cuando la víctima despierta, debe tener éxito en una tirada de Resistencia o contrae la Podredumbre Neíglica (libro de reglas, pag.136).

-Slaanesh: La víctima experimenta sueños perturbadores y apenas descansa. Se



levanta exhausto, recibiendo una penalización de -10% a todas las tiradas que realice hasta que vuelva a dormir.

-Tzeentch: Cuando despierta, la víctima debe pasar una tirada de Resistencia o gana una mutación del caos.

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cuerpo 0.

Armas: Mordisco.

Margen de Matanza: Difícil.

Usando Gusanos Cambiadores

Estos monstruos sirven de explicación física para las a veces inesperadas mutaciones que surgen todo el tiempo en el Viejo Mundo. Ciertamente son responsables de algunas corrupciones. Estas criaturas raramente viajan tan al sur como hasta El Imperio, y se encuentran más probablemente bajo las estepas del Este. Aun así, una aventura en la que los personajes excaven en busca de gusanos sería entretenida, especialmente cuando se abran paso hasta una madriguera Skaven.

Sombríos

Compradores Crueles

El odio y la venganza son fuerzas poderosas. Anulan las inhibiciones, nublan los pensamientos y conducen a la gente a cometer actos innombrables. Estos terrores reflejan una intensa emoción humana, tomando formas que mejor reflejan el deseo y la experiencia. Los Sombríos, por tanto, nacen de la venganza. Son asesinos expertos, que pueden eliminar casi a cualquier objetivo, y pueden superar cualquier defensa para llegar a su meta. Pero tal servicio siempre tiene un precio, y en el caso de los Sombríos, es uno ciertamente terrible.

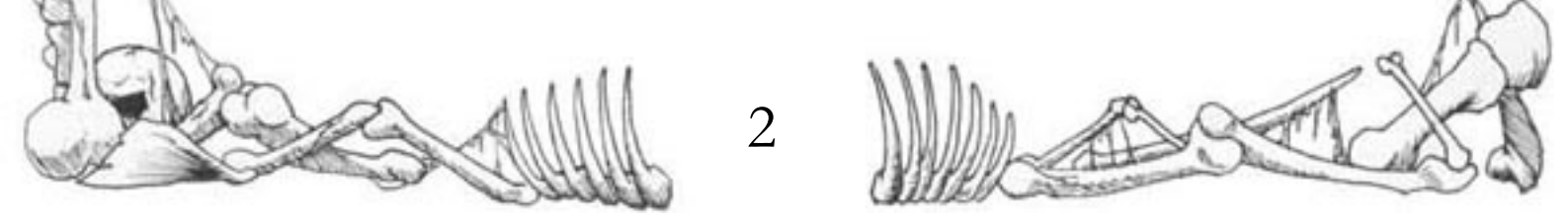
Según la mentalidad de los Sombríos, sólo toman una vida si su dueño les da otra a cambio. Ellos acuerdan matar a cualquier objetivo que su dueño mortal desee, pero una vez cumplan la misión, el dueño debe ofrecer un sacrificio apropiado: alguien cercano a él mismo. Si el dueño rehúsa, se convierte en la próxima víctima del Sombrío.

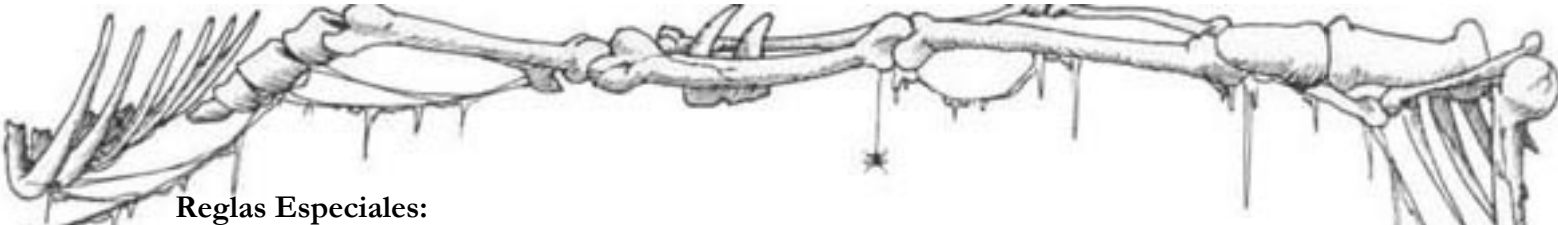
Los Sombríos son criaturas cortas con piel de ónice y ojos blancos. Tienen rostros afilados que presentan dos cuernos curvados marrones que se abren paso entre la carne de sus frentes. Aunque desdeñan los atuendos, siempre van armados con un hacha o destal para acometer sus tareas. Los Sombríos saben hablar fluidamente el lenguaje de los hombres, permitiéndoles hacer sus pactos y ser perfectamente claros sobre sus intenciones de tomar la vida ofrecida.

- Características del Sombrío -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46	24	53	38	51	36	55	20
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	5	3(5)	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse +20%, Esquivar +10%, Rastrear, Intimidar +10%, Orientación, Percepción +10%, Escalar, Seguimiento +10%, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (uno cualquiera), Nadar, Tortura.

Talentos: Gato Callejero, Ambidiestro, Contorsionista, Intrépido, Pies Ligeros, Aterrador, Parada Veloz, Visión Nocturna, Desenvainado Rápido, Golpe Poderoso, Golpe Letal.





Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Cuernos x2, Demacrado, Teleportación. Hay un 50% de posibilidades de tener una mutación adicional; si la hay, tirar en la Tabla de Mutaciones del Caos para generarla (ver el Tomo de Corrupción). Si este demonio sirve a un dios del caos particular, tira por las mutaciones en la tabla apropiada a su señor.

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas: Arma de mano (destal).

Margen de Matanza: Difícil.

Usando Sombríos

Aunque el Sombrío pone en claro el precio al principio, cuando llega la hora de entregar al amado hijo o a la amada esposa, pocos encuentran la resolución para cumplir el trato. Pueden contratar protectores para salvaguardar a sus familias y a sí mismos de estos maliciosos enemigos. Y los personajes jugadores que ofrecen sus servicios encuentran un implacable enemigo que no se detiene ante nada para llevarse el alma que le fue prometida.

Diablillo Hereje

“No me condenéis por mis tácticas. Es el fin lo que importa. Si erradico una docena de brujas, entonces he hecho el trabajo de Sigmar a pesar de la herramienta”

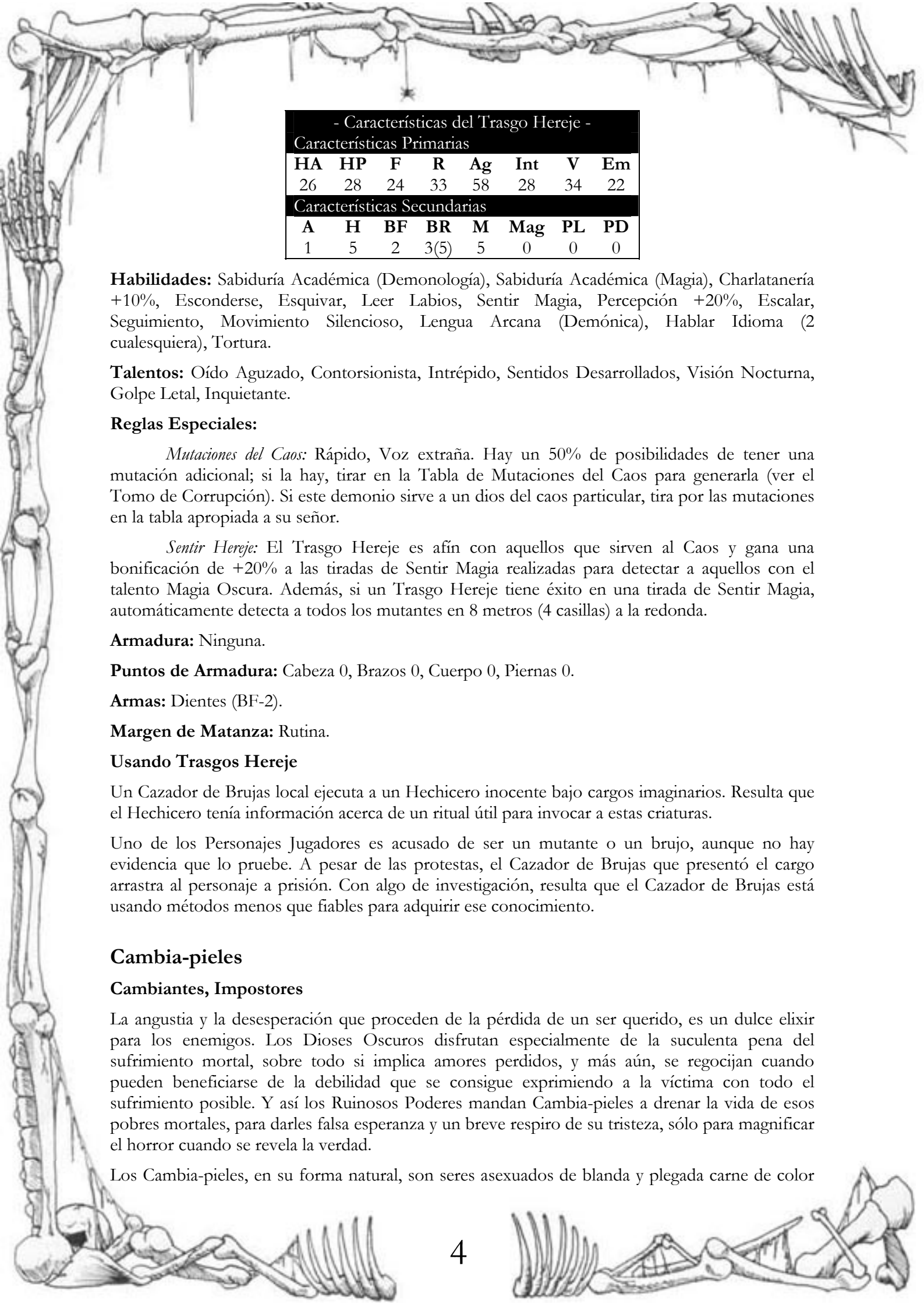
-Sigmund Oldenstahl

Muchos Cazadores de Brujas usan métodos probados para descubrir puntos de corrupción. A través del fuego y la espada —y el uso a discreción de la tortura—, libran la lucha del Bien contra el Caos. Pero por cada bruja que queman, tres se les escapan entre los dedos; por cada mutante destruido, nacen dos más. Hartos de desgastarse en la montaña, algunos Cazadores de Brujas emplean al Caos para lograr la victoria que desean. Pero tales compromisos siempre tienen un coste —el alma del Cazador.

Una herramienta popular del Caos para usarla contra sus huestes es el Diablillo Hereje, también llamado el Cazador Enemigo. Una criatura diminuta, no mayor de 45 centímetros, posee una forma humanoide, aunque su piel es marrón claro, del color de un gusano. Sus ojos son dos puntos negros en una cabeza sin pelo, y tiene una prodigiosa nariz con grandes fosas nasales. Los Diablillos Hereje visten comúnmente con botargas andrajosas, aunque algunos llevan harapos o van totalmente desnudos excepto por la mugre que exudan sus poros.

Lo que hace al Diablillo Hereje tan útil es su astucia y su capacidad de percibir la corrupción en otros. Pueden identificar infaliblemente a aquellos tentados por el Caos e incluso señalar qué mortales practican la Magia Oscura, todo con un generoso olfateo del aire. El Cazador de Brujas debe precaverse ya que la astucia del Diablillo también puede volverse contra él. Son criaturas notoriamente embusteras, felices de poder culpar a inocentes para que sean enviados a las llamas. Pero un Cazador al que no le tiembla el pulso a la hora de azuzarle —y a muchos les pasa— puede mantener a su mascota demonio a raya.

No es común encontrar a un Diablillo Hereje si no es en posesión de un Cazador de Brujas, y entonces, languidecen con collares de hierro o dentro de jaulas encapotadas. Cuando se encuentran en libertad sirven a Cultos de Magos para seguir la pista de mutantes que puedan serles de utilidad o de rivales. En ocasiones, estas cosas van a dar con los restos de una Horda del Caos, tomando muestras de las lágrimas de los moribundos.



- Características del Trasgo Hereje -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
26	28	24	33	58	28	34	22
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	5	2	3(5)	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Demonología), Sabiduría Académica (Magia), Charlatanería +10%, Esconderse, Esquivar, Leer Labios, Sentir Magia, Percepción +20%, Escalar, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Demónica), Hablar Idioma (2 cualesquiera), Tortura.

Talentos: Oído Aguzado, Contorsionista, Intrépido, Sentidos Desarrollados, Visión Nocturna, Golpe Letal, Inquietante.

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Rápido, Voz extraña. Hay un 50% de posibilidades de tener una mutación adicional; si la hay, tirar en la Tabla de Mutaciones del Caos para generarla (ver el Tomo de Corrupción). Si este demonio sirve a un dios del caos particular, tira por las mutaciones en la tabla apropiada a su señor.

Sentir Hereje: El Trasgo Hereje es afín con aquellos que sirven al Caos y gana una bonificación de +20% a las tiradas de Sentir Magia realizadas para detectar a aquellos con el talento Magia Oscura. Además, si un Trasgo Hereje tiene éxito en una tirada de Sentir Magia, automáticamente detecta a todos los mutantes en 8 metros (4 casillas) a la redonda.

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas: Dientes (BF-2).

Margen de Matanza: Rutina.

Usando Trasgos Hereje

Un Cazador de Brujas local ejecuta a un Hechicero inocente bajo cargos imaginarios. Resulta que el Hechicero tenía información acerca de un ritual útil para invocar a estas criaturas.

Uno de los Personajes Jugadores es acusado de ser un mutante o un brujo, aunque no hay evidencia que lo pruebe. A pesar de las protestas, el Cazador de Brujas que presentó el cargo arrastra al personaje a prisión. Con algo de investigación, resulta que el Cazador de Brujas está usando métodos menos que fiables para adquirir ese conocimiento.

Cambia-pieles

Cambiantes, Impostores

La angustia y la desesperación que proceden de la pérdida de un ser querido, es un dulce elixir para los enemigos. Los Dioses Oscuros disfrutaban especialmente de la succulenta pena del sufrimiento mortal, sobre todo si implica amores perdidos, y más aún, se regocijan cuando pueden beneficiarse de la debilidad que se consigue exprimiendo a la víctima con todo el sufrimiento posible. Y así los Ruinosos Poderes mandan Cambia-pieles a drenar la vida de esos pobres mortales, para darles falsa esperanza y un breve respiro de su tristeza, sólo para magnificar el horror cuando se revela la verdad.

Los Cambia-pieles, en su forma natural, son seres asexuados de blanda y plegada carne de color

púrpura. No tienen detalles ni características distintivas excepto por una estrecha ranura por boca que contiene filas de dientes curvados hacia dentro. Aunque tienen una apariencia alienígena, pueden alterar su forma para adecuarse perfectamente a los sueños y deseos del mortal que ellos escojan. Si el mortal perdió a un hijo en un accidente, pueden encoger su tamaño y forma para parecerse a ese hijo. Si un hombre es rechazado por una mujer a quién él desea, el Cambia-pieles puede tomar el lugar del objeto de su amor. Y aunque tienen el poder de alterar su apariencia, solo la víctima puede ver su belleza; todos los demás mantienen distancia y sienten un poco de miedo, abandonando a la víctima y poniéndola aún más en peligro.

Mientras el Cambia-pieles abastece todas las necesidades mortales hunde sus colmillos en la carne, drenando la sangre un poco cada día. A pesar de las heridas, el mortal está esclavizado por el monstruo, y no ve, ni quiere ver, los efectos de su nuevo amor. Tras unas pocas semanas, la situación se vuelve aburrida y se revela a su víctima justo antes de arrancarle la garganta.

- Características del Cambiapieles -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
31	31	31	31	31	31	31	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3(5)	4	0	0	0

Habilidades: Carisma +20%, Disfraz +20%, Cotilleo, Regatear, Intimidar +10%, Percepción +10%, Actuar (actor) +20%, Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (2 cualesquiera).

Talentos: Etiqueta, Sentidos Desarrollados, Amenazador, Visión Nocturna, Intrigante, Voluntad de Hierro.

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Telepatía, Vampiro. Hay un 35% de posibilidades de tener una mutación adicional; si la hay, tirar en la Tabla de Mutaciones del Caos para generarla (ver el Tomo de Corrupción). Si este demonio sirve a un dios del caos particular, tira por las mutaciones en la tabla apropiada a su señor.

Fachada: El Cambia-pieles puede variar su apariencia para hacerla coincidir con la que un único mortal desee ver más que cualquiera. A menos que el mortal tenga éxito en una tirada desafiante (-10%) de Voluntad, creará que el Cambia-pieles es la persona que espera con ilusión, incluso si tal apariencia es imposible. Puede hacer una nueva tirada por semana, pero si la falla, no notará las heridas causadas por el apetito vampírico del demonio. El Cambia-pieles puede mantener solo una fachada al mismo tiempo; para todos los demás, posee el talento Inquietante.

Armadura: Ninguna.

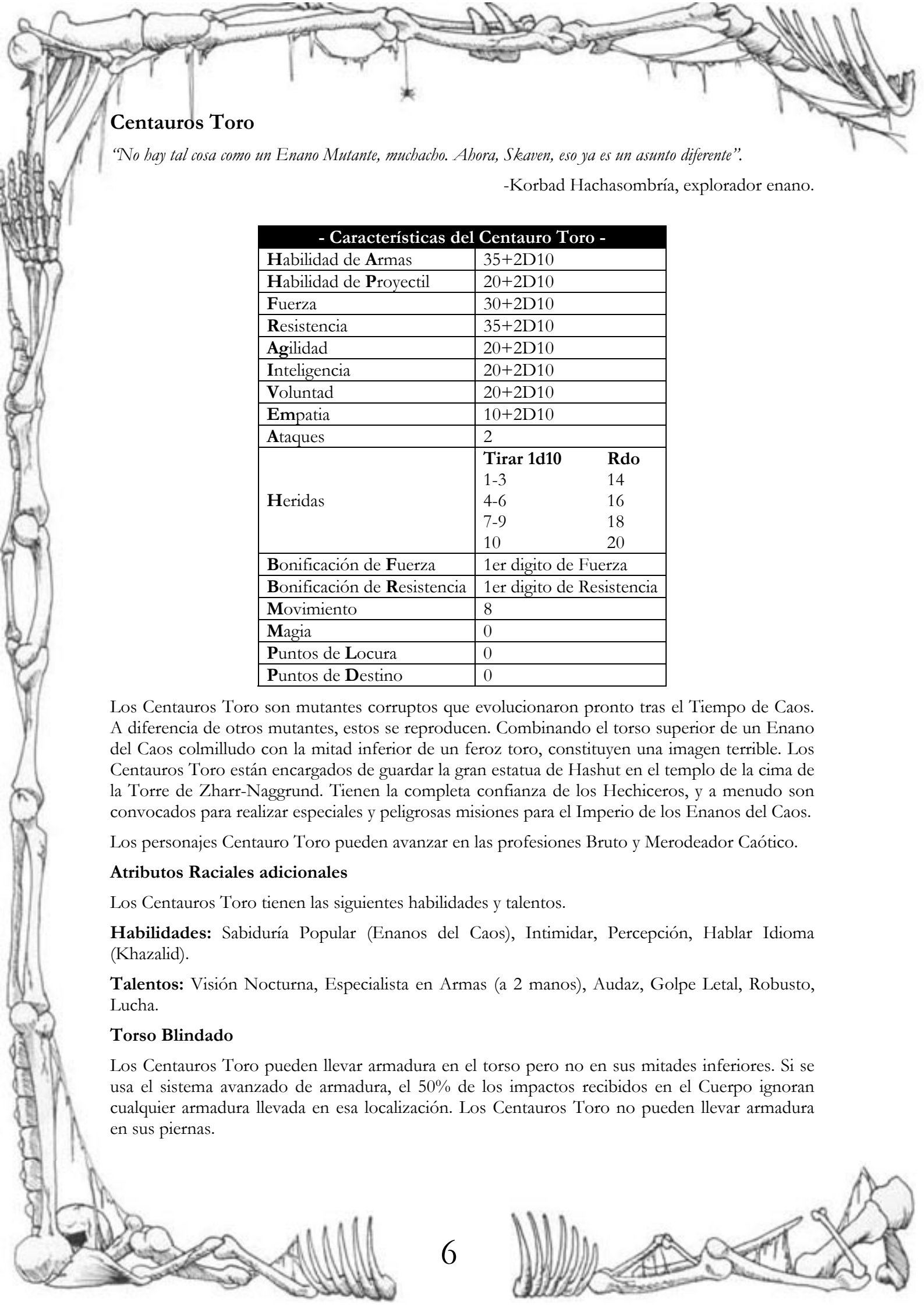
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas: Arma de mano o daga.

Margen de Matanza: Desafiante.

Usando Cambia-pieles

Los cambia-pieles tienden a operar solos, actuando sobre una sola víctima a la vez, pero en lugares donde ha habido grandes tragedias y amores perdidos, tales como pueblos que han sufrido muchas bajas por la guerra o la enfermedad, varios de estos monstruos podrían acudir al mismo tiempo. Los personajes que atraviesen estos lugares verán individuos pálidos y desvaídos, llevándoles quizás a la falsa conclusión de que se trata de un vampiro o una enfermedad.



Centauros Toro

“No hay tal cosa como un Enano Mutante, muchacho. Ahora, Skaven, eso ya es un asunto diferente”.

-Korbad Hachasombria, explorador enano.

- Características del Centauro Toro -		
Habilidad de Armas	35+2D10	
Habilidad de Proyectoil	20+2D10	
Fuerza	30+2D10	
Resistencia	35+2D10	
Agilidad	20+2D10	
Inteligencia	20+2D10	
Voluntad	20+2D10	
Empatia	10+2D10	
Ataques	2	
Heridas	Tirar 1d10	Rdo
	1-3	14
	4-6	16
	7-9	18
	10	20
Bonificación de Fuerza	1er dígito de Fuerza	
Bonificación de Resistencia	1er dígito de Resistencia	
Movimiento	8	
Magia	0	
Puntos de Locura	0	
Puntos de Destino	0	

Los Centauros Toro son mutantes corruptos que evolucionaron pronto tras el Tiempo de Caos. A diferencia de otros mutantes, estos se reproducen. Combinando el torso superior de un Enano del Caos colmilludo con la mitad inferior de un feroz toro, constituyen una imagen terrible. Los Centauros Toro están encargados de guardar la gran estatua de Hashut en el templo de la cima de la Torre de Zharr-Naggrund. Tienen la completa confianza de los Hechiceros, y a menudo son convocados para realizar especiales y peligrosas misiones para el Imperio de los Enanos del Caos.

Los personajes Centauro Toro pueden avanzar en las profesiones Bruto y Merodeador Caótico.

Atributos Raciales adicionales

Los Centauros Toro tienen las siguientes habilidades y talentos.

Habilidades: Sabiduría Popular (Enanos del Caos), Intimidar, Percepción, Hablar Idioma (Khazalid).

Talentos: Visión Nocturna, Especialista en Armas (a 2 manos), Audaz, Golpe Letal, Robusto, Lucha.

Torso Blindado

Los Centauros Toro pueden llevar armadura en el torso pero no en sus mitades inferiores. Si se usa el sistema avanzado de armadura, el 50% de los impactos recibidos en el Cuerpo ignoran cualquier armadura llevada en esa localización. Los Centauros Toro no pueden llevar armadura en sus piernas.

Enseres

Los Centauros Toro empiezan el juego con una armadura media (yelmo, gorro y chaqueta de cuero, camisote de malla), un arma grande y un arma de mano.

Gran Tauro

“¿Se dice que los enanos de las Tierras Oscuras calientan sus hornos con aliento de toros!”

-Ansel el mentiroso.

Creyéndose que una vez fueron Enanos del Caos, los Grandes Tauros son bestias terribles que combinan el cuerpo de un poderoso toro con las correosas alas de un Dragón. Los Enanos del Caos estabulan a estas criaturas bajo el Templo de Hashut, donde pueden usar su aliento fogoso para calentar las calderas que se encuentran encima de ellos. Si estas criaturas fueron una vez Enanos del Caos, incluso ellas mismas lo han olvidado. Ahora solo existen para servir a sus dueños en batalla, transportando poderosos guerreros Enanos del Caos al combate. Ya sea volando o corriendo por el terreno, es un terrible espectáculo. De sus colmilludas bocas surge humo negro y, a voluntad, pueden vomitar lenguas de fuego. Cuando sus pezuñas tocan el suelo, la vida se marchita y chispas de relámpagos danzan alrededor de éstas.

- Características del Gran Tauro -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
62	0	64	67	46	18	55	22
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	46	6	6	6(8)	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%.

Talentos: Levitador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Aterrador.

Reglas Especiales:

Aliento de Fuego: Un Gran Tauro puede escupir fuego usando una acción completa. Usa la plantilla de cono de fuego. Aquellos a los que afecte reciben un impacto de daño 3.

Piel de Fuego: La piel de un Gran Tauro brilla al rojo vivo y parpadea con chispas. Tan dura es su piel que le proporciona 3 Puntos de Armadura en todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3.

Armas: Cuernos y dientes.

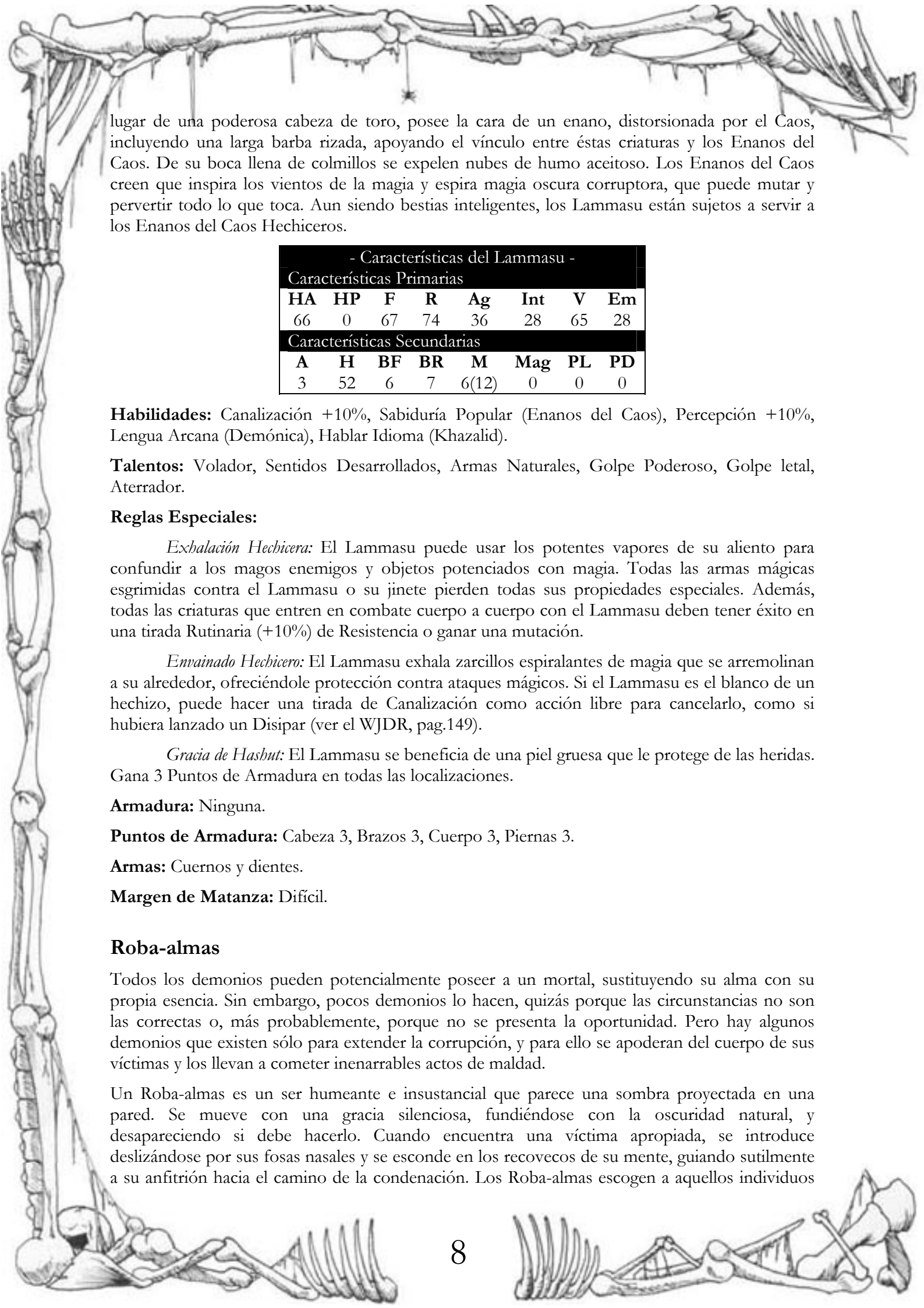
Margen de Matanza: Difícil.

Lammasu

“Creo que cada nueva corrupción, cada nueva mutación, acerca a un mortal a su forma verdadera. Mira el Gran Tauro, claramente una progresión del Centauro Toro. E incluso por encima de él está el Lammasu, el símbolo mismo de las bendiciones de Hashut.”

-Mordian Puñoescoria, Enano del Caos Guerrero.

Pariente del Gran Tauro, el Lammasu comparte muchas de sus características. Para empezar, su cuerpo es el de un toro gigante equipado con alas de Dragón membranosas. Sin embargo, en



lugar de una poderosa cabeza de toro, posee la cara de un enano, distorsionada por el Caos, incluyendo una larga barba rizada, apoyando el vínculo entre éstas criaturas y los Enanos del Caos. De su boca llena de colmillos se expelen nubes de humo aceitoso. Los Enanos del Caos creen que inspira los vientos de la magia y espira magia oscura corruptora, que puede mutar y pervertir todo lo que toca. Aun siendo bestias inteligentes, los Lammasu están sujetos a servir a los Enanos del Caos Hechiceros.

- Características del Lammasu -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
66	0	67	74	36	28	65	28
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	52	6	7	6(12)	0	0	0

Habilidades: Canalización +10%, Sabiduría Popular (Enanos del Caos), Percepción +10%, Lengua Arcana (Demónica), Hablar Idioma (Khazalid).

Talentos: Volador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Golpe Poderoso, Golpe letal, Aterrador.

Reglas Especiales:

Exhalación Hechicera: El Lammasu puede usar los potentes vapores de su aliento para confundir a los magos enemigos y objetos potenciados con magia. Todas las armas mágicas esgrimidas contra el Lammasu o su jinete pierden todas sus propiedades especiales. Además, todas las criaturas que entren en combate cuerpo a cuerpo con el Lammasu deben tener éxito en una tirada Rutinaria (+10%) de Resistencia o ganar una mutación.

Envainado Hechicero: El Lammasu exhala zarcillos espiralantes de magia que se arremolinan a su alrededor, ofreciéndole protección contra ataques mágicos. Si el Lammasu es el blanco de un hechizo, puede hacer una tirada de Canalización como acción libre para cancelarlo, como si hubiera lanzado un Disipar (ver el WJDR, pag.149).

Gracia de Hashbut: El Lammasu se beneficia de una piel gruesa que le protege de las heridas. Gana 3 Puntos de Armadura en todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3.

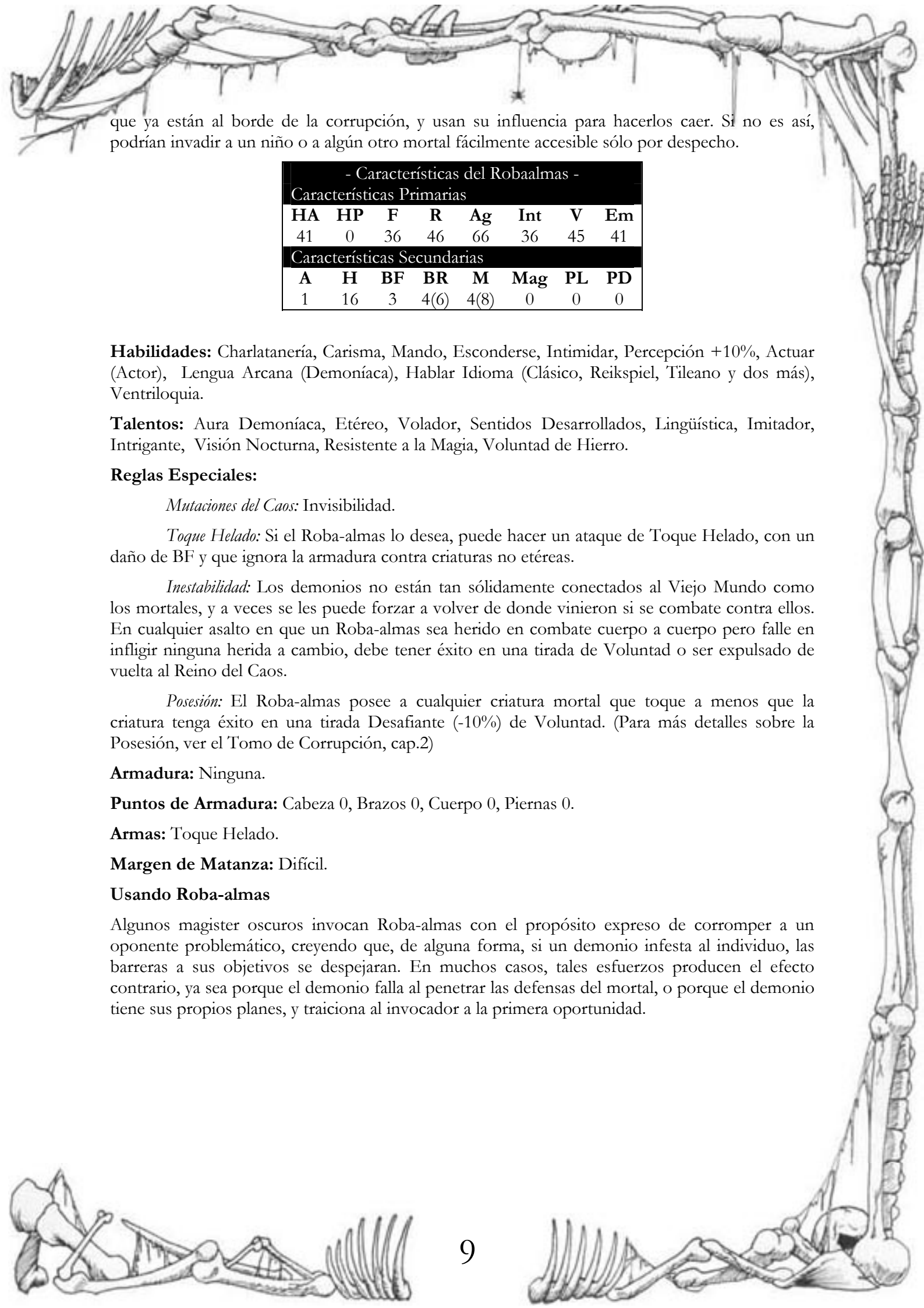
Armas: Cuernos y dientes.

Margen de Matanza: Difícil.

Roba-almas

Todos los demonios pueden potencialmente poseer a un mortal, sustituyendo su alma con su propia esencia. Sin embargo, pocos demonios lo hacen, quizás porque las circunstancias no son las correctas o, más probablemente, porque no se presenta la oportunidad. Pero hay algunos demonios que existen sólo para extender la corrupción, y para ello se apoderan del cuerpo de sus víctimas y los llevan a cometer inenarrables actos de maldad.

Un Roba-almas es un ser humeante e insustancial que parece una sombra proyectada en una pared. Se mueve con una gracia silenciosa, fundiéndose con la oscuridad natural, y desapareciendo si debe hacerlo. Cuando encuentra una víctima apropiada, se introduce deslizándose por sus fosas nasales y se esconde en los recovecos de su mente, guiando sutilmente a su anfitrión hacia el camino de la condenación. Los Roba-almas escogen a aquellos individuos



que ya están al borde de la corrupción, y usan su influencia para hacerlos caer. Si no es así, podrían invadir a un niño o a algún otro mortal fácilmente accesible sólo por despecho.

- Características del Robaalmas -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41	0	36	46	66	36	45	41
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4(6)	4(8)	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Carisma, Mando, Escondarse, Intimidar, Percepción +10%, Actuar (Actor), Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano y dos más), Ventriloquia.

Talentos: Aura Demoníaca, Etéreo, Volador, Sentidos Desarrollados, Lingüística, Imitador, Intrigante, Visión Nocturna, Resistente a la Magia, Voluntad de Hierro.

Reglas Especiales:

Mutaciones del Caos: Invisibilidad.

Toque Helado: Si el Roba-almas lo desea, puede hacer un ataque de Toque Helado, con un daño de BF y que ignora la armadura contra criaturas no etéreas.

Inestabilidad: Los demonios no están tan sólidamente conectados al Viejo Mundo como los mortales, y a veces se les puede forzar a volver de donde vinieron si se combate contra ellos. En cualquier asalto en que un Roba-almas sea herido en combate cuerpo a cuerpo pero falle en infligir ninguna herida a cambio, debe tener éxito en una tirada de Voluntad o ser expulsado de vuelta al Reino del Caos.

Posesión: El Roba-almas posee a cualquier criatura mortal que toque a menos que la criatura tenga éxito en una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad. (Para más detalles sobre la Posesión, ver el Tomo de Corrupción, cap.2)

Armadura: Ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0.

Armas: Toque Helado.

Margen de Matanza: Difícil.

Usando Roba-almas

Algunos magister oscuros invocan Roba-almas con el propósito expreso de corromper a un oponente problemático, creyendo que, de alguna forma, si un demonio infesta al individuo, las barreras a sus objetivos se despejaran. En muchos casos, tales esfuerzos producen el efecto contrario, ya sea porque el demonio falla al penetrar las defensas del mortal, o porque el demonio tiene sus propios planes, y traiciona al invocador a la primera oportunidad.

FICHA TÉCNICA

Autor: Rob Schwalb

Traducido para el Eslizón

Traductor por: Enderhammer

Revisado y Maquetado por:
Èlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por:
Nelson Duharte

