Los Manuscritos de Nuth

Apéndice: Caos

By Namárië

Marzo 2005

Y no habrá fuerza que lo detenga, puesto que el destino de todo lo que existe es sucumbir ante la ira del Caos. Del Caos nació todo, y hacia él volvemos sin poder evitarlo.

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Caos” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a las fuerzas del Caos. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

PD. Agradecimientos especiales a Thrudd el Bárbaro, por la colaboración desinteresada en este Apéndice.

Erratas a los Libros de Caos

Hordas del Caos

- Página 39, hablando de Horrores de Tzeentch, concretamente del fuego de Tzeentch. Dice “La distancia de alcance y la línea de visión se calculan a partir de una miniatura que se encuentre en la primera fila”. Substituir por “La distancia de alcance y la línea de visión se calculan **como si fueran proyectiles normales lanzados por la unidad**”.
- Página 40, hablando de Incineradores de Tzeentch. Donde dice “Cada incinerador dispara 1d6 sobre una única miniatura enemiga”, debe poner “Cada incinerador dispara 1d6 sobre una **unidad** enemiga”.
- Página 40, hablando de Incineradores de Tzeentch: donde dice “Tras el despliegue, son libres para mover en la dirección que quieran y se consideran una unidad independiente durante el resto de la partida”, debería decir: “Tras el despliegue, son libres para mover en la dirección que quieran y **cada uno** se considera una unidad independiente durante el resto de la partida”. (Corrección de GW-UK)
- Página 40, hablando de Incineradores de Tzeentch. Al final dice “no pueden unirse a miniaturas o personajes”, cambiar por “**no pueden unirse a ninguna unidad**” (unirse a personajes sería algo más propio de Slaanesh, por cierto ☺).
- Página 40, Incineradores de Tzeentch. En las Llamaradas, cuando dice “Se consideran disparos con un alcance…” debería decir “Se consideran disparos **que se consideran de armas arrojadizas (no tienen penalización por mover y disparar, etc.)** con un alcance de 20cm y F3”. [WD#107]
- Página 40, hablando de Aulladores de Tzeentch, en el Ataque Rasante dice “Estos ataques causan un impacto automático de F3 y...”. Esta frase puede quedar un poco confusa, así que se recomienda traducir por “**Cada Aullador causa un impacto automático de F3 y...**”. Con esto se resuelven las dudas sobre si son un impacto en global, uno por aullador, o uno por ataque (2 por aullador). Es uno por aullador.
- Página 61, Carros del Caos. Cuando dice “...los Corceles del Caos llevan barda (-3 al Movimiento)...” debería decir “(-**2** al movimiento)”.
- Página 62, añadir a las reglas especiales de Nurgletes: “**Hostigadores**”.
- Página 111, a las reglas de Nurgletes, añadir: “**Hostigadores**”.

Bestias del Caos

- Página 64: Cáliz de la Plaga. Cambiar la última frase por: “Durante el resto de esa fase de magia, **cualquier hechizo que el chamán consiga lanzar (debe superar la dificultad a no ser que sea doble 6), se lanzará con fuerza irresistible si hay algún doble en los dados (excepto si sale una Disfunción Mágica)**”. *Comprobado con el libro inglés*. En la edición española quedaba ambiguo: 2+2+3 ¿conseguía lanzar un hechizo 9+ con fuerza irresistible? Podría interpretarse que sí, cuando es que no.

Tormenta del Caos

- Página 17, en el segundo párrafo de la regla especial *arrasar*, en la penúltima frase debe poner “Cuando el cañón infernal esté arrasando o trabado en combate, **únicamente** podrá escupir inmundicia en la fase de disparo”.
- Página 18, donde pone “La selección de ejército de la Horda de Archaón”, debe decir “**Cualquier** unidad de Bárbaros del Caos” y “**Cualquier** unidad de Guerreros del Caos”, en vez de “Una”.
- Página 30, Jinetes de Plaga, añadir “**Armas y armadura: Arma de mano. La montura proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+.**”

- Página 30, Buscadoras de Placer, añadir "**Armas y armadura: Arma de mano. La montura proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+.**"
- Página 30, Estrujasangres, añadir "**Armas y armadura: Arma de mano. La montura proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+.**"

Dudas y Comentarios sobre las reglas

Los Horrores de Tzeentch tienen 3 hechizos. ¿Puedo lanzar los tres por fase de magia, o sólo uno? Si es sólo uno, ¿debe elegirse al azar?

No se deben elegir al azar, en cada fase de magia eliges UN hechizo de los tres, por cada unidad de Horrores (puedes repetir el mismo hechizo en más de una unidad) y lo lanzan como si fuera un objeto portahechizos. Una vez lanzado, no pueden lanzar otro esa fase de magia.

¿Un veneno se considera mágico y por lo tanto anula la TSE de demonios?

No, un veneno no es ataque mágico.

Una unidad de Demonios, ¿se supone que lleva la marca de su Dios? Ejemplo, Horrores y los dados de energía.

[Sir Galaz] A efectos de calcular el número de unidades que tienen la marca de un dios, los horrores contarían como si tuviesen la marca de Tzeentch.

Sin embargo, no se benefician de sus efectos, ya que los demonios tienen sus propias reglas especiales (en este caso, los horrores pueden lanzar hechizos). Sólo los guerreros, caballeros del caos y personajes pueden equiparse con las marcas y beneficiarse de sus efectos (siguiendo con Tzeentch, +1 dado de energía).

¿Cuantas unidades de Mortales Elegidos puede haber?

Dos: una de infantería (Guerreros del Caos) y otra de caballería (Caballeros del Caos).

¿Se consideran objetivos grandes todas las monturas demoniacas o sólo el disco volador?

Sólo el Disco Volador, y NO se considera un Objetivo Grande. Simplemente que va de pie encima del disco, lo que provoca que el hechicero (perdón, personaje) que está encima del disco puede ver POR ENCIMA de las tropas amigas para lanzar hechizos (línea de visión), y que las tropas enemigas que le disparen pueden disparar en varias filas (línea de visión) hacia el disco. NO, las tropas enemigas no reciben un +1 para disparar, ya que (repetimos) no es un Objetivo Grande.

Una unidad con marca del caos absoluta y portaestandarte de batalla. ¿Podría tirar tres veces los correspondientes chequeos de liderazgo? La normal que si la falla repite por marca del caos y si esta falla repite por estandarte, ¿sería así?

Primero, que el portaestandarte de batalla sólo permite repetir chequeos de desmoralización, la marca del Caos Absoluto permite repetir chequeos de psicología. Hay que remarcar que desmoralización NO ES psicología, son dos conceptos totalmente diferentes.

Segundo, si hubiera dos cosas que hicieran repetir un chequeo (p.e. de desmoralización) hay que tener en cuenta que NUNCA se puede repetir una tirada repetida. No se puede tripitir ☺

Si me compro un campeón del caos y le pongo la marca de Khorne, y quiero que vaya montado en un carro del caos; ¿debe de estar este carro marcado también por Khorne?

Sí: página 46, “sólo los personajes que porten la misma marca que la unidad o el carro podrán unirse a ella o subir a él”.

¿Puede un Principe Demonio usar Objetos de hechicero si lo es?

No. Un Príncipe Demonio (como todos los personajes tipo demonio) sólo puede gastar sus puntos en recompensas demoníacas (lo pone, por ejemplo el Príncipe Demonio: “Puede elegir hasta un máximo de 100 puntos de recompensas demoníacas”).

¿Qué ocurre si una unidad de aulladores de Tzeentch hace un ataque rasante contra una unidad que inflinge impactos automáticos?

Las dos unidades inflingen y reciben daños.

Si un personaje del caos, se arma con la espada berserker y se lo monta en un carro, ¿toda la peana del carro cuenta para calcular la potencia de las miniaturas a las que se enfrenta? ¿Y si va montado en un monstruo?

Sí. Puede parecer muy bestia, pero piensa también que todas esas miniaturas pueden elegir atacar al personaje en vez de al carro o monstruo.

El Minotauro Mayor, ¿puede utilizar la habilidad de combinar arma de mano y escudo para tener un TSA de 0+?

[Moe] No. Sólo funciona con miniaturas de infantería, no "tamaño monstruo". Y con el pedazo escudo, en plan paellera de las de villa arriba y villa abajo, me temo que no tendría muchas técnicas para mejorar el bloqueo.

Sobre la Manada de Gors y Ungors, ¿debo poner arma de mano y escudo (o dos armas de mano) a los Ungors?

No. Cuando dice "toda la unidad debe ir armada igual" se refiere a que los Ungors van con lanza, y que todos los Gors de la unidad deben ir o bien con dos armas de mano o con arma de mano y escudo (por +1 punto por miniatura).

Las armaduras mágicas (objetos mágicos) del Caos; en su descripción pone que "es una armadura completa del Caos". ¿Qué quiere decir?

Pues que proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, como una Armadura del Caos. Es lo mismo que cuando pone "es una armadura pesada que además blablabla". Todos los personajes de por sí tienen una Armadura del Caos, cierto... pero lo que viene a referir es que la Armadura del Caos cutre salchichera "de serie" es substituida por otra mágica que _además_ de darle las ventajas de Armadura del Caos tiene otras ventajas adicionales.

¿Qué pasa si unos Aulladores sobrevuelan unos fanáticos?

[Gillibrang] Vamos a ver, si atacas con los aulladores contra una unidad de Goblins Nocturnos que contenga Fanáticos la cosa se resuelve así:

1- se detienen los aulladores a 20 cms
2- se sueltan los fanáticos como se indica en el libro de ejército contra unidades voladoras.

Y ya está, el movimiento se detiene y puesto que los aulladores NO cargaban pues el jugador de caos no tiene la opción de continuar el movimiento. Si posteriormente los aulladores deciden atacar a los fanáticos en vez de a los Goblins Nocturnos con el vuelo rasante pues esa pregunta esta en el FAQ de la web de GW UK. Y dice que se resuelven AMBOS impactos, de modo simultáneo (cada Fanático se come un impacto de F3, y la unidad de Aulladores los impactos que toquen por las bolas de los Fanáticos).

¿Que les pasa a las unidades que están en emboscada, si muere el general antes de convocarlas a la batalla?

Que no aparecen. No se consideran bajas (el oponente no gana puntos de victoria) pero no pueden entrar en juego.

El Shaggoth, ¿puede unirse a una unidad de Ogros Dragón?

Si el Shaggoth pasa a ser Gran Shaggoth sí, ya que se considerará un personaje a todos los efectos. Si no, no, ya que una unidad no puede unirse a otra.

¿Cuántos dados de magia da un personaje de Tzeentch?

Los que da debido a su nivel de magia.

Se debe marcar una unidad para tener un personaje con una marca. Si pongo al personaje (con una marca) encima de un carro (de la misma marca, y es unidad), ¿funciona? ¿O debo poner otra unidad además del carro?

En principio, el carro ya es una unidad de por sí, pero... el personaje montado en carro se considera una unidad a todos los efectos, luego deberías tener una unidad marcada aparte. El carro se considera "montura" más que unidad, para este efecto.

¿Cómo afecta a un ejército de Khorne un hechizo que permanece activo?

La Resistencia a la Magia produce los dados únicamente en el momento que se lanza el hechizo. Si el hechizo consigue tener efecto, la única manera que tiene Khorne de eliminar el hechizo es a partir de los 2 dados “base” de magia y dispersión de los que disponen todos los ejércitos.

Si montas un personaje que tenga la Espada Berserker en un dragón, ¿se usa la peana del dragón para saber qué miniaturas están en contacto peana con peana?
[GW] Sí, se usa la peana del dragón.

Un personaje que tenga montura demoníaca (inmune a psicología), ¿gana inmunidad a psicología?
[GW] No.

Si mi héroe se transforma en Engendro por la “Mirada de los Dioses”, y tenía p.e. la marca de Khorne, ¿se transforma en un Engendro de Khorne?
[GW] No, se transforma en un Engendro normal (bueno, todo lo normal que puede ser un Engendro).

Vale, se transforma en Engendro. ¿Sigue teniendo la tirada de salvación especial?
No. Deja de ser un personaje, deja de llevar objetos :P

Si tengo la Armadura de la Condenación y me ataca alguien con odio, ¿cómo va la cosa?
[GW] Primero tu enemigo tira para impactar, y repite las falladas (por el odio); luego coges todas las acertadas (a la primera y las que se repiten por odio) y las vuelves a tirar. Es una excepción a la regla que no se puede repetir una tirada repetida.

¿Cuántas Armaduras del Caos puedo llevar en personajes Bestias?
Sólo una. La Armadura del Caos se considera una armadura mágica y por lo tanto no es un objeto que pueda ser repetido en un mismo ejército.

Sobre el Fuego Verde de Tzeentch (el que obliga a una unidad a atacarse a sí misma), ¿quién elige qué armas usan? Por ejemplo si puede ser arma a dos manos o arma de mano y escudo.
[GW] Elige quien haya lanzado el hechizo.

¿Puede el Minotauro de la Condenación coger objetos que no sean armas mágicas?
[BdC] Sí, esa limitación desapareció.

Una unidad de Gors y Ungors que recibe carga de 2 unidades a la vez, ¿dónde está su frente y dónde su retaguardia?
[Foros] En cuanto el jugador que ha declarado las cargas mueve la primera unidad que cargaba la unidad de Bestias topa con lo que será el “frente” de la unidad de las bestias, así que la segunda unidad cargará por la retaguardia. Esto pasa así, de hecho, con cualquier unidad de hostigadores que recibe una carga.

¿Puedo a 1.500 puntos poner un ejército de Bestias con un personaje humano?
Partimos de que el General del ejército tiene que ser el personaje con mayor liderazgo. A 1.500 puntos lo máximo que puede ser General es un Beligor (con L7) y como los personajes humanos tienen un liderazgo mayor, la respuesta es No. A no ser que pongas como General un demonio con “Ídolo Demoníaco”.

Un Shaggoth o una unidad de Ogros Dragón, ¿detiene los rayos del cañón de disformidad skaven?
No. Si fuera capaz de detener los “rayos” lo diría en sus reglas y no en su trasfondo. No le afectan, pero los rayos “siguen” adelante.

Una manada de gors y ungors cargando por el flanco, ¿anula filas?

[Manual] No. Los hostigadores no anulan filas. La manada de bestias es una unidad de hostigadores cuya “excepción” a las reglas de hostigadores es únicamente que TIENEN filas (hasta 2).

Dudas Tormenta Caos: Horda de Archaón

Una unidad de Guerreros Elegidos de 20 miniaturas, ¿tiene también grupo de mando gratis?

[GW] Sí. Todavía son Guerreros del Caos.

El Cañón Infernal en la lista de Archaón ¿también es 0-1? ¿Cuenta como dos Singulares?

[GW] No es 0-1, puedes tener todos los que quieras, pero siguen ocupando dos opciones de unidad singular cada uno.

Un Cañón Infernal que mueve ¿puede escupir inmundicia?

[GW] No. Sólo si se mueve mediante la regla Arrasar puede escupir inmundicia, si mueve de forma voluntaria no puede disparar (como el resto de máquinas de guerra).

Si un Cañón Infernal carga una unidad amiga, ¿debe hacer chequeo de terror?

[GW] No.

Si un Cañón Infernal saca un “6” en los problemas, ¿afecta a Sacerdotes Guerreros, Sacerdotes Funerarios y demás?

[GW] Sólo afecta aquellos que sean hechiceros, así que los Sacerdotes Funerarios sí que se verían afectados, pero Sacerdotes Guerreros y Reyes Funerarios no.

¿Cómo van los Puntos de Victoria del Cañón Infernal?

[GW] Si eliminas toda la dotación, te llevas la mitad de puntos del Cañón. Si eliminas el Cañón por completo, aunque la dotación siga intacta, te llevas todos los puntos del cañón.

Dudas Tormenta Caos: Legión Demoníaca

¿Los Mastines de Khorne son unidad básica?

[GW] Sí, y cuentan para el mínimo de unidades básicas, pero no es Básica Auténtica.

Be’Lakor tiene 5 hechizos de los 6 del Emisario Oscuro. ¿Es un error?

[GW] No, no es un error, tiene esos cinco hechizos.

¿Los Aulladores del carro de Tzeentch pueden hacer ataque rasante?

[GW] No.

En esta lista, el hechizo Fuego Amarillo es algo inútil, porque la salvación ya es especial. ¿Se debe tratar como Esplendor Diabólico?

[GW] Sí. Tanto el Fuego Amarillo como el Estandarte que tiene el mismo efecto se consideran como Esplendor Diabólico.

¿Los Aulladores no son 0-1 en la lista de demonios?

[GW] No, aquí no son 0-1.

Si sumas al Heraldo Demoníaco la marca de Khorne, gana una armadura de 6+. Si se le da la Armadura de Khorne (4+) pasa a tener 3+?

[GW] No, no son acumulables.

Las nuevas unidades demoníacas de caballería (unidades especiales) ¿son caballería?

[GW] Trátalas como caballería a todos los aspectos, salvo que tienen un perfil combinado y que les afecta el Golpe Letal como a la infantería.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (*http://www.games-workshop.com*), así que son “oficiales” y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército). Aún así, no estaría de mas decirle a tu adversario que vas a usar personajes especiales.

Hay un personaje Hombre Bestia, Khazrak el Tuerto, que está adaptado un poco de manera libre (aún así, parece equilibrado su coste y su perfil). Probablemente cambie en cuanto aparezca *Bestias del Caos*. No se ha adaptado a Gorthor el Cruel, ya que éste murió en Hergig.

Aekold Helbrass

[by Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Anthony Reynolds]

Aekold Helbrass, Paladín de Tzeentch, tiene el más extraño de los Regalos, el Regalo del Caos conocido como Aliento de Vida. Por allí donde pasa Aekold, la hierba verdea y los prados se cubren de flores. Cuando camina por las arenas del desierto o sobre rocas pétreas, la vida florece por doquier a su paso.

Los seres vivos que toca crecen con renovado brío y vigor. La madera muerta de puertas y bastones echa raíces en cuanto Aekold la toca. Las criaturas agonizantes recobran la salud sólo con su toque; tan grande es el poder del Aliento de Vida. Su poder es tan indiscriminado como poderoso. Al avanzar, Aekold deja tras de sí una estela de vida nueva, y todo lo que toca queda afectado por su poder.

Aunque dar la vida es el regalo de Aekold, él mata a sus oponentes sin la menor piedad o consideración por sus vidas, pues sabe que toda vida no es más que una danza cambiante sin final, dictada por Tzeentch, el Señor del Destino.

Puedes elegir a Aekold Helbrass como dos opciones de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. Es un Paladín Legendario del Caos.

Aekold Helbrass

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aekold Helbrass	10	8	3	5	4	2	7	4	8

Puntos: 290
Armas y equipo: Aekold tiene la *Gran Espada del Viento* y una Armadura del Caos.
Reglas Especiales: Marca de Tzeentch (se considera hechicero de nivel 2 que usa magia de Tzeentch), *Aliento de Vida*.

Objetos Mágicos

Gran Espada del Viento: *La Gran Espada del Viento es la espada a dos manos de Aekold, una espada que le fue concedida por su amo Tzeentch. Como todos los favores concedidos por El Que Transforma Las Cosas, es un arma errática e impredecible*. Pese a ser arma mágica, conserva las reglas de arma a dos manos (F+2, requiere ambas manos, ataca último). Además, antes de empezar la batalla tira 1d6 para saber qué efecto tendrá la espada:

- 1-2. *La Gran Espada del Viento permite a su portador caminar sobre los vientos de la magia y moverse a una velocidad increíble*. Aekold puede volar.
- 3-4. *La Gran Espada del Viento se vuelve tan ligera como una pluma en manos de su portador, y pese a ello aún conserva su mortífero*

poder. Aekold siempre atacará en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo, incluso si ha sido cargado. Si el oponente también puede atacar primero, se hará por Iniciativa. Si ambos tienen la misma Iniciativa, se debe hacer a suertes.

- 5-6. *La Gran Espada del Viento se retuerce y salta de las manos que la empuñan, golpeando a los enemigos a gran distancia antes de regresar a su mano*. Aekold puede lanzar la Gran Espada del Viento en la fase de disparo como un arma de proyectiles (alcance máximo 30cm, sigue todas las reglas de las armas de proyectiles: requiere línea de visión, no puede dispararse a un personaje a pie cerca de una unidad amiga, etc.). Si impacta, la unidad recibe 1d3 impactos de F5.

Reglas especiales

Aliento de Vida: Aekold tiene la habilidad *Regeneración*. Además, cualquier miniatura de personaje en contacto con Aekold, ya sea amiga o enemiga, gana *Regeneración* mientras siga en contacto con él. Por último, si Aekold muere en la batalla, al final de ésta tira un dado; con un 4+ se considera que resucita, con lo que no cuenta para los puntos de victoria ganados por el enemigo.

Conde Mordrek, el Condenado

[Original de Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Namarie]

¿Existirá alguien que recuerde cómo llegó el Conde Mordrek el Condenado a su terrible destino? ¿Habrá alguien entre los sabios del Viejo Mundo que recuerde a qué siniestro Dios sirvió? Si existe tal hombre, guarda celosamente sus conocimientos. Se cree que los Dioses recompensaron al Conde Mordrek con el regalo de la Condenación Eterna. Mordrek recorre el mundo a merced de la voluntad de los Dioses del Caos, sin morir jamás, pero tampoco ascendiendo nunca al Reino del Caos. Ha muerto en muchas ocasiones y cada vez ha resucitado para volver a servir a los Dioses del Caos. Ha tenido que sufrir la experiencia de muchas muertes, y ha sobrevivido durante muchas generaciones.

La maldición que padece el Conde Mordrek es sufrir cambios continuamente, así como vivir eternamente. En el interior de su Armadura del Caos su cuerpo se retuerce de dolor por las constantes mutaciones que sufre. Sólo los Dioses del Caos saben por qué han determinado este cruel destino para su sirviente, y sus razones no son algo que los mortales puedan comprender. Él mata en nombre de los Dioses Oscuros, con la vana esperanza de que un día pueda liberarse de su maldición y alcanzar el pacífico descanso de la muerte. Envidia a aquellos que mueren bajo su espada o son convertidos en Engendros, puesto que ellos gozan del olvido que él ansía.

Puedes elegir al Conde Mordrek como una opción de Comandante, una opción de Héroe y una de unidad Singular. No puede ser el General del ejército (así que es obligatorio poner otro personaje). Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Conde Mordrek, el Condenado

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Conde Mordrek	10	d6+4	3	D3+3	D3+3	3	8	d6+1	9
Corcel del Caos	20	3	0	4	3	1	3	1	5

Puntos: 385
Armas y equipo: Espada de la Transformación (pág. 50 Hordas del Caos), Armadura del Caos, Escudo Rúnico del Caos (pág. 51 Hordas del Caos).
Reglas Especiales: *Condenación Eterna*.

Reglas especiales

Condenación Eterna: *Bajo su Armadura del Caos la forma física del Conde Mordrek cambia constantemente, arruinada por las terribles mutaciones causadas por el poder del Caos*. Antes del inicio de la batalla deberá generarse aleatoriamente el perfil de atributos de Mordrek, en presencia del oponente. Deberán efectuarse las tiradas correspondientes y modificar los atributos tal y como se indica en su perfil. Además, **debe repetirse** la tirada de uno de estos atributos al inicio de cada turno del Caos (a elección por el jugador que controla a Mordrek). El jugador debe aceptar el resultado de la nueva tirada. No es posible repetir esta tirada.

Valnir, el Segador

[by Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Namarie]

Hace unos doscientos años, el nombre de Valnir el Segador era temido a lo largo y ancho de las tierras de Kislev y el Imperio. Como gran guerrero de la Tribu del Cuervo tomó el camino entre las Montañas del Crepúsculo en dirección al Reino del Caos y se convirtió en un Guerrero del Caos, y posteriormente, con el paso del tiempo, en un temido y poderoso Paladín del Caos.

El Señor Nurgle lo convirtió en el Segador, el recolector de almas cuya misión era matar en nombre del Dios de la Pestilencia. Concedió a Valnir un arma demoníaca de gran potencia, un flagelo que podía arrancar las almas tan fácilmente como las vidas. Grande fue el número de inocentes cuyas almas cosechó Valnir el Segador.

Cuando llegó la Gran Guerra contra el Caos, Valnir respondió a la llamada a las armas como muchos otros Paladines del Caos. Combatió para su dios en el asedio de Praag y en la titánica batalla de las Puertas de Kislev. En el apocalíptico combate final cargó contra Alexis, el Zar de Kislev, pero fue derribado, mortalmente herido. De alguna forma consiguió abandonar a rastras el campo de batalla.

Sus seguidores llevaron su cuerpo hasta las tierras de los Bárbaros ya que ese era su último deseo. Los Bárbaros de la Tribu del Cuervo construyeron un gran trono de piedra desde donde Valnir pudiera vigilar sus tierras ancestrales. Así permaneció durante más de doscientos años. Pero la misión de Valnir todavía no había finalizado. Con el paso de los años el viento negro procedente del Reino del Caos empezó a soplar con más fuerza, y un día su descompuesto esqueleto se levantó una vez más. Valnir se alzó una vez más, ni vivo ni muerto, sino como una criatura demoníaca alimentada por el poder de Nurgle, el Dios de la Podredumbre. Su alma había regresado a su cadáver. Valnir el Segador volvía a caminar sobre la tierra. Los Guerreros de la Tribu del Cuervo cayeron de rodillas en cuanto le vieron, y lo veneraron como un semidiós. Para ellos era la prueba viviente de que el Señor de la Pestilencia estaba con ellos.

Allí por donde pasa Valnir, la plaga y la podredumbre lo acompañan. Pozos y fuentes se secan, y los ríos y torrentes se estancan. Los animales cogen la rabia y los hombres enferman y mueren. Muchas veces Valnir ha ganado una batalla antes de que empezara, destrozando con sus fanáticos Bárbaros ejércitos formados por hombres enfermos, debilitados por el Aliento de Nurgle. Las tierras del Imperio y Kislev tendrán que pagar mil veces por la muerte de Valnir.

Sólo Valnir y Nurgle saben cuántas almas se tendrán que segar antes de que pueda volver a descansar. Con el paso del tiempo Valnir ha llegado a odiar a todos los seres vivos porque se aferran insistentemente a las almas en vez de rendirlas sin más a su amo Nurgle. Su carne está completamente

corrompida. Su Armadura del Caos está hecha pedazo. Los gusanod se retuercen en las cuencas de sus ojos. Sus entrañas rezuman entre los huecos de su armadura. Pero una terrible fuerza subyace en su armazón esquelético. Su puño es como el hierro, y ningún enemigo alcanzado por su terrible flagelo logra recuperarse jamás. Cuanto más mata, mayor es su vitalidad. Su cuerpo ha sido destruido muchas veces, y pese a ello siempre ha vuelto a levantarse, incluso con mayores ansias de matar y dejar un rastro de cadáveres putrefactos vacíos de esencia, mientras envía sus almas al reino de Nurgle.

Puedes elegir a Valnir el Segador como dos opciones de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Valnir el Segador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valnir	10	7	3	5	4	2	7	4	8

Puntos: 320.
Armas y equipo: Armadura del Caos, *Cosechador de Almas*.
Reglas Especiales: Marca de Nurgle (causa miedo; H+1 ya puesto en sus atributos), *Viento de Pestilencia*, Odio a todos los seres vivos (ni Demonios, ni No Muertos), Regeneración. Además, es inmune a miedo, terror y pánico.

Objetos Mágicos

Cosechador de Almas: *El Cosechador de Almas es un enorme flageo oxidado cargado con el corpulento poder de Nurgle. Sus golpes no sólo matan sino que además consumen las almas de sus víctimas. Gran parte de esta energía robada es transmitida a Nurgle, pero también refuerza a Valnir, volviéndolo más fuerte y más rápido en su misión de cosechar almas*. Valnir tiene siempre un bonificador de +2 a la fuerza (no sólo en el primer turno de combate como el resto de flagelos). Además, por cada 3 heridas causadas por Valnir durante la batalla, podrá incrementar su atributo de Ataques, Habilidad de Armas o Fuerza en un punto, hasta llegar a un máximo de 10. (Recuerda que no se puede tener más de F10 ni siquiera con el +2 del flagelo; es decir, que si tiene F9, se queda en 10 con el flagelo; y si tiene F10, se queda igual).

Reglas especiales

Viento de Pestilencia: *Allí por donde pasa Valnir, le siguen la enfermedad y la muerte*. Para representar esto, al inicio de batalla puede designarse una unidad enemiga; habrá sido infectada por la pestilencia de Valnir. Tira 1d6:

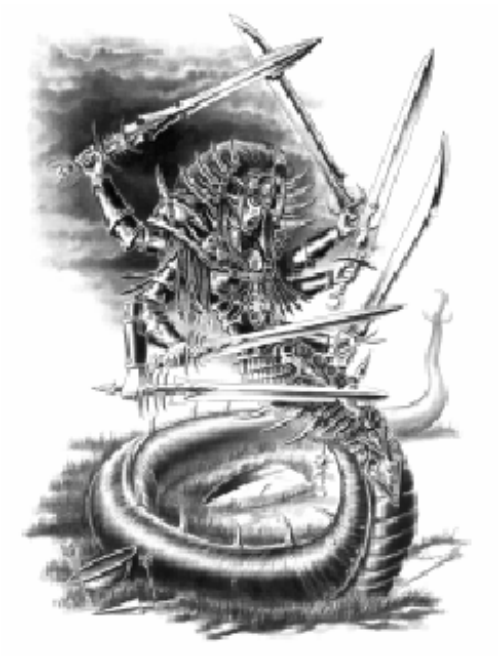
- 1-3: La Plaga Roja. *La horrible enfermedad del Norte siega la vida de los hombres igual que una guadaña siega la mies*. La unidad sufre 1d6 impactos de f3 sin tirada de salvación.
- 4-5: Fiebre Cerebral. *Como sus cerebros se ven infectados por gusanos y una fiebre ardiente, las víctimas se vuelven locas y débiles de voluntad*. La unidad queda sujeta a estupidez.
- 6: Peste Negra. *La carne de las víctimas de la Peste Negra se oscurece, su pelo cae y su piel se convierte en una masa leprosa y putrefacta*. Todos los miembros de la unidad tienen –1 al impactar.

Dechala la Renegada

[by Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Anthony Reynolds]

Dechala es la Señora de los Atormentadores, la mayor de todas las hordas de Slaanesh que vagan por los Desiertos del Norte. Es tan cruel como hermosa y tan despiadada como fascinante.

Las primeras noticias de las correrías de Dechala se remontan a muchos siglos atrás. Algunos dicen que fue bendecida con una gran longevidad por Slaanesh, o podrían ser ciertas las leyendas que dicen que antaño fue una princesa de los Altos Elfos.



Dechala está mutada más allá de lo reconocible, lo que la convierte en una criatura del Caos más parecida a un Demonio que a un mortal. Su piel es suave y blanquecina como la leche. Sus piernas han sido substituidas por el elástico y sinuoso cuerpo de una serpiente. Su retorcida cola chasca como un látigo, y rezuma veneno. Sus múltiples brazos blanden espadas de pesados filos y sus profundos ojos azules refulgen con una luz interior que promete dolor y placer a cualquiera que ose enfrentarse a ella. Posee una belleza que sólo Slaanesh puede otorgar, pero es tan poco terrenal e inquietante como irresistible. Su rostro evoca tanto repulsión como despierta el placer.

Dechala busca el desenfreno absoluto y la libertad total mediante la destrucción de la ley y el orden, pero desea este placer sólo para sí misma: los demás pueden sufrir y morir siempre que sus deseos sean saciados. Es servida por una hueste de esclavos, víctimas de su horrible veneno, que corroe tanto la voluntad como el cuerpo.

En combate, Dechala es una visión cautivadora, mientras su cuerpo de serpiente baila para divertir a su dios. A pesar de la delicadeza y sensualidad de sus movimientos, estos son letales para aquellos que osan oponérsele. Más de un enemigo ha sido despedazado mientras admiraba ensimismado su danza.

Puedes elegir a Dechala la Renegada como dos opciones de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Dechala la Renegada

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dechala	18	8	3	4	4	2	9	6	8

Puntos: 245

Armas y equipo: Dechala lleva una gran cantidad de espadas envenenadas (todos sus ataques cuentan como *envenenados*), y una armadura del Caos.

Reglas Especiales: Marca de Slaanesh (inmune a psicología), *Bailes de Slaanesh*.

Reglas especiales

Bailes de Slaanesh: *Incluso las batallas sirven a Dechala para complacer a su amo. Dechala baila sensualmente por el campo de batalla, mientras sus espadas hacen un sonido espectral que sigue el ritmo de sus movimientos*. Al inicio de cada uno de sus turnos, deberá elegirse el baile que interpreta de entre las tres siguientes. El efecto del baile es aplicable hasta el inicio del siguiente turno.

- Loa a Slaanesh. *Durante el combate, Dechala interpreta una danza sinuosa que hipnotiza a sus enemigos, de manera que es casi imposible impactarla en combate cuerpo a cuerpo*. Deberán repetirse todas las tiradas para impactar que hayan resultado con éxito en combate cuerpo a cuerpo contra Dechala.
- Danza de la Destrucción. *Dechala inicia una complicada danza de frenética energía, durante la cual secciona miembros y cabezas con un silbante molinete de espadas*. Dechala obtiene un modificador de +1 a todas sus tiradas para impactar.
- Baile del Acero. *Con el rápido movimiento de sus espadas, Dechala crea un muro de acero a su alrededor que ninguna espada es capaz de penetrar*. Dechala gana una tirada de salvación especial de 5+.

Arbaal el Invencible, Destructor de Khorne

[Original de Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Anthony Reynolds]

De todos los héroes guerreros de Khorne, el Dios de la Sangre, pocos son tan devotos a su sediento amo como Arbaal. Miles de víctimas han sentido el filo de su hacha en su cuello y ahora sus blancos cráneos yacen a los pies de Khorne. En la ciudad de Praag, en las tierras del Norte, Arbaal encabezó el asalto de un centenar de demonios contra sus murallas. Fue Arbaal quien finalmente rompió las puertas de la ciudad y terminó el sitio. Las leyendas dicen que Arbaal ese día mató a mil guerreros. Arbaal es el favorito de su amo y su más ferviente servidor. Khorne le ha recompensado con el hacha Destructora, una Recompensa que es exclusiva de éste Paladín de Khorne. Solamente un guerrero puede tener el poder de Destructora. Si su paladín es derrotado, el furioso ojo de Khorne convertirá a su guerrero en un inmundo Engendro del Caos, ya que solamente los vencedores merecen servir a Khorne.

Puedes elegir a Arbaal como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Arbaal el Invencible, Destructor de Khorne

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arbaal	10	8	3	5	5	3	8	5	9
Gran Mastín de Khorne	18	5	0	5	5	3	4	2	8

Puntos: 425 (315 por Arbaal y 110 por el Gran Mastín de Khorne)
Armas y equipo: el hacha *Destructora de Khorne*, Armadura del Caos. Arbaal tiene el pendiente Mirada de los Dioses (Hordas del Caos, página 52).
Reglas Especiales: marca de Khorne (furia asesina, un dado extra de dispersión). Arbaal monta en el Gran Mastín de Khorne, un enorme Mastín (se considera montura demoníaca) que tiene en su cuello el Collar de Khorne (ver Hordas del Caos, página 52; la Resistencia a la Magia afecta tanto al mastín como a Arbaal) y que también está sujeto a furia asesina. Arbaal siempre debe desafiar y debe aceptar desafíos, si le es posible.

Objetos Mágicos

Destructora de Khorne: *Esta hacha es el regalo que Khorne, el dios de la Guerra, concede a sus Paladines preferidos. Esta recompensa convierte a Arbaal en un huracán de muerte y destrucción*. Mientras esté armado con *Destructora de Khorne*, Arbaal hace 2d3+1 ataques (+1 por furia asesina, en total 2d3+2) en vez de 5; tira en cada fase de Cuerpo a Cuerpo para ver cuántos ataques hace Arbaal. Además, mientras tenga esta hacha Arbaal nunca perderá la Furia Asesina.

Egrimm Van Horstmann

[Original de Tuomas Pirinen]

Cuando Egrimm van Horstmann fue ordenado Gran Magistrado de la Orden Luminosa, fue aclamado como el hechicero más joven y más capacitado que nunca hubiera gobernado la órden mágica. Mientras se arrodillaba para jurar su obediencia al Emperador, nadie podía pensar que su lealtad ya había sido entregada a otro señor mucho más lejano y siniestro.

Como Cantor Aprendiz de los rituales de los Hechiceros de la Orden Luminosa, sirvió bajo las órdenes del Maestro Cantor Alric, el Salvador de Apesto, el cual le enseñó muchos de los secretos arcanos de la Orden. Pero a lo largo de todo el tiempo que sirvió en la Orden Luminosa, Horstmann seguía rezando a los Dioses del Caos, implorando el poder necesario para derrotar a sus compañeros. Su promoción dentro de la orden fue rápida; de día estudiaba la Magia Luminosa y por la noche estudiaba antiguos manuscritos que contenían conocimientos sobre los Dioses del Caos. Los demonios de Tzeentch susurraban secretos eternos en su mente dormida, y los malignos poderes de Egrimm fueron fortaleciéndose.

El Gran Magistrado incrementó su maldad en la oscuridad durante tres años. Las semillas de la corrupción penetraron en el corazón de los Acólitos de la Orden Luminosa. Los rituales fueron modificados sutilmente, y sus poderes fueron redirigidos. Bajo el Colegio, Egrimm trabajaba en las bóvedas selladas, destruyendo una a una sus cerraduras mágicas para descubrir los secretos prohibidos que contenían. Es imposible valorar los daños provocados, o los horrores liberados en el mundo por el Gran Magistrado antes de que su maldad fuera descubierta por los Inquisidores de Sigmar y el Gran Teogonista Volkmar.

La búsqueda y el descubrimiento de esta fuente de corrupción constituiría un relato largo y horrpiliante por sí solo. Al final, el Gran Magistrado liberó al dragón Baudross de su prisión eterna bajo la Pirámide de la Luz, y levantó el vuelo montado sobre el alado y bicéfalo Dragón del Caos, dirigiéndose hacia los Desiertos del Caos.

Con sus corruptos acólitos, Egrimm formó la Cábala, quizá la más poderosa de todas las Hordas de Tzeentch. Estos siniestros hechiceros-guerreros de Tzeentch veneran a Egrimm van Horstmann como su señor. Egrimm no ansía otra cosa que el dominio del mundo. Es un gran conspirador, sólo inferior a su Amo Tzeentch. Sus acólitos están por todas partes, y muchos de los secretos, sectas y cultos del Viejo Mundo están controlados por Horstmann. Este tipo de tramas y conspiraciones satisfacen en gran medida a Tzeentch, que ha recompensado generosamente a van Horstmann, convirtiéndolo en su servidor favorito.

En el límite de las Colinas Aullantes se alzan las argénteas Torres de la Cábala. Allí los hechiceros de Tzeentch estudian la sabiduría arcana y los augurios, intentanto predecir el momento en que la Tormenta del Caos volverá a levantarse, y cómo someterla a su voluntad. Los Hechiceros de la

Cábala no hablan, en vez de ello se comunican por medio de la telepatía, incluso a través de las grandes distancias. De este modo nadie tendrá conocimiento de sus planes.

Los Guerreros del Caos de la Cábala reciben el nombre de los Siervos, pues son esclavos voluntarios de Van Horstmann. Tras unirse a la Cábala, un guerrero o un hechicero ha de jurar una lealtad sin límites al amo de la Cábala y a su señor Tzeentch. Tras ello es marcado en la frente con el símbolo de Tzeentch, de forma que nunca pueda rebelarse contra la voluntad de sus amos. A cambio, será iniciado en los secretos de la Cábala.

La armadura de la Cábala es arcaica y ceremonial hasta el punto de estar impracticablemente cubierta de una masa de talismanes y sellos de advertencia. Sus armas muchas veces son mágicas, fabricadas por los hechiceros de la Cábala. En combate, sus espadas emiten un fulgor fantasmal que es amenazador y a la vez fascinante. La Cábala es un terrible enemigo: sus guerreros combaten en perfecta sincronía, guiados por el demente genio de sus hechiceros. Sus planes de batalla son infinitamente complejos y muchas veces parecen contradictorios, pero siempre resultan victoriosos. Sus adversarios sienten que forman parte de una obra en que sus papeles están predestinados, e intentar resistirse es como debatirse contra cadenas invisibles. El símbolo de la Cábala es el Ojo Fulminante de Tzeentch en una mano abierta. Su estandarte porta su símbolo, y es fuente de orgullo para ellos el que nunca haya sido capturado. Se dice que el que mire al interior del Ojo Fulminante envejecerá y se convertirá inmediatamente en polvo.

Puedes elegir a Egrimm van Horstmann como una opción de Comandante y una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Egrimm van Horstmann

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Egrimm	10	8	3	5	5	3	8	5	9
Baudros	15	7	0	6	6	6	3	6	8

Puntos: 890 (525 por Egrimm, 365 por Baudros)
Armas y equipo: Espada Rúnica del Caos (Hordas del Caos, página 50), Armadura del Caos, Familiar Hechicero (Hordas del Caos, página 52), Cráneo de Katam (Hordas del Caos, página 52). Egrimm lleva dos objetos Arcanos, tal es su dominio de la magia. Egrimm va montado en Baudros.
Reglas Especiales: Egrimm tiene la Marca de Tzeentch (hechicero de nivel 4 que usa la magia de Tzeentch), y tiene el poder *Astucia de Tzeentch*.

Reglas especiales

Astucia de Tzeentch: *A Egrimm se le ha otorgado la profunda sabiduría e ingenio del propio Tzeentch. En combate puede confundir los planes del enemigo y frustrar sus ataques. Los generales del bando enemigo son como títeres en una obra dirigida por Egrimm*. El jugador del Caos tiene un +1 a las tiradas para decidir el lado del tablero de despliegue, y quién empieza la partida.

Baudros: Es un impresionante dragón del Caos de dos cabezas. Es un objetivo grande, causa terror, tiene dos armas de aliento (una en cada cabeza), vuela y tiene piel escamosa (3+).

Scyla Anfinngrim

[Original de Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Anthony Reynolds]

En el pasado Scyla, de la Tribu del Mastín, disfrutó del favor de su Dios del Caos. Hace años, los Invasores de Scyla infestaban las costas del Norte del Imperio. Su nombre era pronunciado con terror por los mercaderes de Erengard. Muchos recuerdan los audaces ataques nocturnos que convirtireron los muelles de Lysnk en un infierno de destrucción. Pero un poder como el suyo tiene un precio, y Scyla pagó el precio más alto por su ambición.

Al principio su cuerpo se cubrió de placas quitinosas. Este regalo le hizo todavía más poderoso, pero significó el principio del fin de Scyla. En un año, su cabeza creció y fue alargándose como la de un reptil, y de su espalda surgió una cola reptiliana que acababa en una boca. Sus extremidades perdieron su definida forma humana, convirtiéndose en unos miembros largos y peludos como los de un gorila. Pronto ya no pudo empuñar su espada y empezó a andar sobre cuatro patas como una bestia. Finalmente, su mente no pudo soportarlo más, y Scyla se perdió en lo más profundo de una babeante abominación. Se había convertido en un Engendro del Caos.

LA horda de Scyla se apiadó de él. De hecho, algunos le honraron en su nueva forma y le adoraron como a un dios viviente. Posteriormente, su lugarteniente de confianza, Erlock el Tuerto, fue elegido como Paladín de Khorne y colocó alrededor de la cabeza de Scayla el poderoso Collar de Khorne. Cuando Erlock conducía a sus guerreros a la batalla, siempre llevaba a Scyla con él, tirando de la horrorosa bestia como si se tratara de un animal doméstico. Nadie sabe dónde está ahora Scyla, aunque se dice que murió en la batalla de las Puertas de Kislev, la titánica batalla con la que acabó la Gran Guerra contra el Caos. Sí, eso dicen, pero...

Puedes elegir a Scyla Anfinngrim como una opción de unidad Singular, aunque tiene nombre propio como un personaje (no tiene ninguna regla de personajes, salvo que has de pedir permiso a tu opnente para usarlo).

Scyla Afinngrim

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Scyla	5d6	4	0	5	5	3	2	1d6+2	7
Gran Mastín de Khorne	18	5	0	5	5	3	4	2	8

Puntos: 135
Armas y equipo: no tiene armas, pero tiene *Piel de Placas* (que le da una armadura de 4+), y el Collar de Khorne (libro Hordas del Caos, página 52).
Reglas Especiales: Scyla tiene todas las reglas especiales de los Engendros del Caos (movimiento especial, ataques especiales, miedo, etc.).

Amon'Chakai

[Original de Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Namarie]

Amon'Chakai es el más sabio y viejo de todos los Señores de la Transformación. Mientras los demás de su tipo son inteligentes más allá de la comprensión humana, sólo Amon'Chakai posee el conocimiento final sobre el destino. Este Gran Señor de la Transformación desprecia el orden y la civilización, y se recrea conduciendo el mundo a la ruina y el Caos. Puede imponer su omnipotente voluntad sobre los inocentes mortales, deformando el curso de los acontecimientos y llevando el desastre y la miseria a sus vidas. Nada le agrada más que ver el mundo desmoronado y reconstruido, en un infinito flujo de transformación.

Amon'Chakai puede ver las hebras del destino tan claramente como un mortal puede ver el camino que tiene delante de sí. Puede destruir o favorecer tanto a sus seguidores como a sus enemigos, por lo que parece ser un mero capricho, pero los motivos que se ocultan detrás de las acciones de los demonios no pueden ser comprendidos por los simples mortales.

Durante más de mil años, Amon'Chakai se ha sentado inmóvil en su trono en la Fortaleza Imposible, estudiando con fascinación los hábitos insensatos de los mortales. Por fin ha sido despertado de su letargo, quizás por el capricho de Tzeentch o quizás por su propio designio. Ha invocado a la batalla a sus vasallos demoníacos, y ahora está al mando de la mayor legión demoníaca que jamás se haya reunido en el Reino del Caos. Su ambición no termina aquí, puesto que ahora ha vuetlo sus ojos diamantinos sobre el reino mortal. Los locos encerrados en los sanatorios del Viejo Mundo tienen visiones del Gran Demonio Alado, y gritan que el final del mundo ha llegado. En el lejano Norte del reino de los Elfos Oscuros de Naggaroth, las hechiceras del Rey Brujo que estudian el Reino del Caos leen sus augurios y profecías, y tiemblan aterrorizadas, puesto que estos indican una promesa de entropía y destrucción traída por Amon'Chakai.

Puedes elegir a Amon'Chakai, Señor de la Transformación, como una opción de Comandante más dos de Héroe y una de unidad Singular. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Amon'Chakai, Señor de la Transformación

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amon'Chakai	15	7	0	6	6	6	10	5	10

Puntos: 910
Armas y equipo: no tiene armas ni equipo, pero tiene un Espejo del Conocimiento (libro Hordas del Caos, página 53).
Reglas Especiales: *Maestro de la Magia*, *Señor de los Demonios*. Además, como todos los Señores de la Transformación (causa terror, vuela, objetivo grande, etc.), *La Mano del Destino*.

Reglas especiales

Maestro de la Magia: Se trata de un Mago de Nivel 5 (es decir, nivel 4, pero proporciona un dado extra de magia y uno extra de dispersión) que conoce LOS SIETE hechizos de Tzeentch. Además tiene el poder Voluntad de Tzeentch.

Señor de los Demonios: si se incluye a Amon'Chakai, todos los personajes deben ser Demonios y todas las unidades deben ser Unidades de Demonios (no se pueden incluir humanos, ni Engendros del Caos, ni Hombres Bestia, etc.).

La Mano del Destino: *Amon'Chakai puede profetizar que cualquier mortal morirá en combate. El poder de Amon'Chakai es tan grande, que casi seguro que la profecía se cumplirá*. Una miniatura enemiga, elegida por el jugador del Caos, está condenada a morir, como ha predicho Amon'Chakai. Todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo o de armas de proyectiles dirigidos contra esa miniatura impactarán automáticamente. La profecía es aplicable hasta el final de la batalla, incluso si Amon'Chakai muere.

La última puerta se abrió ante el Cazador de Brujas, General Gunther Munz. Por fin se encontraba ante la Fortaleza Imposible, su búsqueda para matar a Amon'Chakai estaba a punto de terminar. Se adentró en la Cámara de Cristal y vio al Gran Demonio sentado sobre su trono sumido en una profunda meditación, mientras su omnipotente voluntad viajaba por el vasto universo. Aspirando profundamente, Gunther alzó su espada mágica y se preparó para golpear al inmundo Demonio.

De repente, sus ojos se abrieron de par en par , brillando divertidos mientras estudiaban al hombre que tenían ante sí. Gunther sabía que podía golpear, pero sólo podía mirar fijamente esos fascinantes ojos. Amon'Chakai habló:

"Os he observado desde que nacisteis, Gunther Munz, y vi nacer a vuestro padre, a su padre y a todos vuestros antepasados desde el tiempo en que todavía deambulaban por las Llanuras del Sol en las Tierras del Sur. Os he visto crecer y he visto cómo estudiábais. He visto cómo se iban desarrollando vuestros planes para destruirme. He visto cada peldaño que habéis subido para llegar ante mí. No hay nada que yo no sepa. Estáis ante mí porque así lo he deseado. ¿Sabíais todo eso?"

Durante un mero instante el Demonio sostuvo la mirada del General y Cazador de Brujas. Entonces lo liberó y éste cayó al suelo. Gunther intentó levantarse pero le fallaron las fuerzas. En la vítrea superfície del suelo vio reflejada su imagen. Sus brazos eran débiles y delgados, su pelo blanco, su rostro viejo y marchito. Parecía como si por él hubieran pasado cincuenta años, aunque no había sido más que un instante. Había sido un hombre en su plenitud, ahora era débil y viejo.

La sardónica risa de Amon'Chakai resonó en sus oidos mientras se levantaba de su trono y se dirigía hacia él.

Azazel, Príncipe de la Condenación

[Original de Tuomas Pirinen]
[Adaptación de Anthony Reynolds]

Cuándo Azazel abandonó la humanidad y consagró su alma mortal al servicio de Slaanesh nadie podría decirlo, pero se rumorea que en el remoto pasado era el líder de la Tribu de Gerreon, una de las doce grandes tribus que seguían a Sigmar, el Primer Emperador. La leyenda dice que traicionó a su Señor y escapó a los Desiertos del Norte, jurando lealtad a Slaanesh, el joven Príncipe del Caos.

Azazel fue grandemente recompensado por su señor, y se ganó rápidamente su estimación. Tras haber matado a Artahr, el consagrado Paladín de Khorne en combate individual, Slaanesh se fijó en Azazel y lo elevó al estatus de Príncipe Demonio, nombrándole comandante de las Legiones Demoníacas del Príncipe del Caos.

Se dice que la belleza de Azazel sólo se ve superada por la de su amo y señor. Pero su belleza irresistible tiene una contrapartida mortífera. Aquellos que lo han mirado nunca olvidan la tentación sensual que despierta su presencia. Es una belleza que evoca la alabanza, y una tentación que enferma el alma.

El pelo de Azazel es largo, negro como el azabache, y fino como el lino. Dos grandes cuernos lacados coronan su hermosa frente. Sus ojos desbordan inocencia, y sin embargo resultan cureles, calculadores y despiadados. Su suave piel es blanca, del color de la porcelana más fina. Sus movimientos son gráciles, y sus miembros largos y delicados. En su mano derecha empuña una espada mágica que se estremece como si estuviera viva, y su mano izquierda es una garra quitinosa, delicada pero mortífera.

Sus alas son del blanco más puro, de una belleza inalcanzable por los cisnes o cualquier otra creación de la naturaleza. Con ellas Azazel planea sobre el campo de batalla, a veces lanzándose en picado para atacar a sus enemigos, y sin embargo jamás llega a posar sus pies en el suelo. Azazel viste ropajes tejidos con las más puras sedas, y su cuerpo está cubierto de resplandecientes joyas y brillantes piedras preciosas.

Azazel está al mando de una de las Legiones Demoníacas de su amo, y bajo sus órdenes los ejércitos del Príncipe del Caos han disfrutado de una gran victoria tras otra. La mayor parte de sus enemigos abandonan el combate incluso antes de que éste comience, ya que pocos pueden llegar a dañar un ser tan encantador y maravilloso como Azazel.

Él, por su parte, no tiene tantos escrúpulos...

Azazel ve en el interior de las almas y los corazones de los hombres, e incluso sus más profundos deseos y sus pasiones secretas le resultan evidentes. Con su voz argentada Azazel susurra a sus oponentes, prometiéndoles que tendrán todo lo que deseen si abandonan la insensatez de oponerse a Slaanesh y en vez de ello se libran a la piedad del Príncipe del Caos.

Y hay muy pocos que puedan resistirse a sus tentaciones. Todos los que conocen su existencia temen enfrentársele en batalla, pues el precio de caer a los pies de Azazel no es sólo la muerte corporal, sino que también comporta la perdición del alma.

En la batalla de los Yelmos, una compañía de fanáticos Templarios de Ulric había jurado ante la llama de Ulric en Middenheim que acabarían con Azazel o morirían en el intento. Pero antes de haber finalizado la batalla, los Templarios habían quedado convertidos en imbéciles balbuceantes, esclavos del más mínimo capricho de Azazel. Éste les puso collares en sus cuellos y les hizo caminar a cuatro patas como perros para divertir a su amo Slaanesh. El Caballero Andante Guido de Brionne buscó a Azazel con la intención de desafiarle a un combate singular para completar así su búsqueda del Grial, pero finalmente terminó arrodillado ante el Príncipe Demonio, solicitando que aceptara su sumisión más absoluta. Riendo a carcajadas, Azazel cercenó la cabeza del Caballero Bretoniano que se mantuvo quieto en pie, convencido de la justificación del acto. ¡Desdichados de aquellos que se enfrenten a Azazel, la mano derecha de Slaanesh!

Puedes elegir a Azazel, Príncipe de la Condenación, como una opción de Comandante más una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Azazel, Príncipe de la Condenación

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azazel	15	8	0	5	5	4	9	5	9

Puntos: 575

Armas y equipo: *Espada Infernal*.

Reglas Especiales: Tiene la marca de Slaanesh (Hordas del Caos, pág. 48), es un mago de nivel 2 (magia de Slaanesh), es un Demonio, vuela, causa terror, tiene una potencia de unidad de 3. También tiene las recompensas de Slaanesh Aura de Slaanesh y Almizcle Soporífero. *Tentador*.

Objetos Mágicos

Espada Infernal: *Azazel empuña una poderosa espada mágica, una mortífera arma viviente contra la cual son inútiles todas las armaduras de los mortales*. Los ataques que Azazel haga con la Espada Infernal anulan la tirada de salvación por armadura.

Reglas especiales

Tentador: *Aquellos que llegan a enfrentarse a la impresionante presencia de Azazel se arriesgan a perder sus almas. Muchos de los que lo miran pierden su voluntad y se vuelven incapaces de oponérsele. Las víctimas de este poder son utilizados como juguetes por Azazel, hasta que se aburre de ellos y dispone con ellos como le place*. Al inicio de la fase de combate Cuerpo a Cuerpo elige una miniatura en contacto peana con peana con Azazel. Dicha miniatura debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si se falla el chequeo, dicha miniatura pasa a ser controlada por el jugador del Caos en esa fase de combate cuerpo a cuerpo (puede dirigir sus ataques a los de su propio bando o al opuesto, como el jugador del Caos quiera). La miniatura no puede ser atacada por el bando que le pertenecía originalmente durante esa fase de combate cuerpo a cuerpo, pero una vez se ha calculado el resultado del combate, dicha miniatura vuelve a su bando original (y, por ejemplo, el bando original puede usar su Liderazgo si era un personaje, debe huir con la unidad si resulta desmoralizado, etc). Si esa miniatura no tiene ninguna miniatura amiga en combate cuerpo a cuerpo, simplemente no ataca y todos los ataques dirigidos hacia ella impactan automáticamente.

Señor de los Demonios: si se incluye a Amon'Chakai, todos los personajes deben ser Demonios y todas las unidades deben ser Unidades de Demonios (no se pueden incluir humanos, ni Engendros del Caos, ni Hombres Bestia, etc.).

La Mano del Destino: *Amon'Chakai puede profetizar que cualquier mortal morirá en combate. El poder de Amon'Chakai es tan grande, que casi seguro que la profecía se cumplirá*. Una miniatura enemiga, elegida por el jugador del Caos, está condenada a morir, como ha predicho Amon'Chakai. Todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo o de armas de proyectiles dirigidos contra esa miniatura impactarán automáticamente. La profecía es aplicable hasta el final de la batalla, incluso si Amon'Chakai muere

Señor de las Bestias

[By Thrudd el Bárbaro]
[Este personaje existía incluso a principios de la Cuarta Edición]

Dharongahl hizo chasquear su látigo. La quimera se apartó a la orden de su amo, bajo sus garras estaba lo que hace unos momentos era un componente de la tribu. Aunque su máscara, atuendos y el hecho de que la piel estuviera pintada de verde podría confundir a cualquiera a primera vista.

El cuidador se acercó al animal y empezó a curarle la herida mientras la lengua áspera de una de las cabezas le lamía la cara:
- Orcos malos, qué le han hecho a mi bonita criatura...- dijo en voz alta.

La quimera ronroneó y Dharongahl sintió el calor que desprendía la boca de la reptiliana cabeza. Era unos de sus animales preferidos, y gracias a una pequeña treta le había inculcado un sano odio contra los todos los pieles verdes.

Aunque tendría que buscarse un nuevo ayudante.

Un Señor de las Bestias ocupa una opción de héroe y junto a él se pueden incluir hasta tres monstruos cada uno de los cuales ocupará una opción de unidad singular. Es el encargado de cazar, criar y mantener a las bestias pertenecientes a la tribu. El tener muchos y diferentes animales da mucho prestigio al clan. Pocos son, incluso entre los mejores Guerreros del Caos, los que se adentran en los desiertos en busca de estas criaturas. Cualquier Paladín estará encantado de contar entre sus filas con alguno de estos cuidadores y sus “mascotas”.

Señor de las Bestias

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Bestias	10	5	3	5	4	2	5	2	8

Puntos: 50 puntos.
Armas y armadura: *Látigo* y armadura del Caos.
***Reglas especiales**: Monstruos, Cuidador.* Un Señor de las bestias **sólo** puede llevar la marca del Caos Absoluto, **siempre** va a pie y **no** puede unirse a ninguna unidad.
Opciones:

- Puede equiparse con un escudo (+2 ptos.)
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista del Caos por un valor máximo de 30 puntos, pero **no** puede gastarlos en armas mágicas.
- Puede equiparse con un *Cuerno de Señor de las Bestias* por +25 puntos.

Reglas especiales

Látigo: El látigo es un arma de mano que permite, cuando el personaje es objetivo de una carga, contraatacar realizando **un** ataque extra. Por lo tanto, cuando le cargan, el Señor de las bestias realizará un ataque, luego atacará el contrario y después el Señor realizará sus dos ataques normales.

Cuerno de Señor de las Bestias: el cuerno contiene el hechizo del saber de las Bestias, El Toro se Fortalece. Este hechizo se puede lanzar una vez por fase de mágia, tiene un nivel de energía 4 y **sólo** afecta a los monstruos a cargo del personaje.
Cuidador: Si el Señor de las Bestias tiene a uno de sus monstruos a 15 cm de él, este podrá usar el L 8 del cuidador para sus chequeos. Si el cuidador muere en combate cuerpo a cuerpo y algún monstruo está a esta distancia o menos, odiará a la unidad que lo haya matado.
Monstruos: Un Señor de las Bestias puede incluir hasta tres monstruos (respetando el límite normal de unidades singulares) de entre los siguientes:

- Dragón +320 puntos. (**No** un dragón del caos, uno normal como el que se describe en el libro de los altos elfos).
- Grifo +200 puntos
- Quimera +205 puntos
- Mantícora +190 puntos
- Hidra +205 puntos
- Serpiente Alada +230 puntos
- Basilisco +70 puntos
- Escorpión Gigante +55 puntos
- Araña Gigante +55 puntos

Regimientos Actualizados

Hay algunos regimientos que han desaparecido en la sexta edición. Las reglas "adaptadas" a Sexta están bastante ponderadas, o incluso infravaloradas. En su mayor parte son de Hordas Invasoras, pero en algunos casos se han hecho otras adaptaciones.

Personajes

Jefe Bárbaro del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jefe Bárbaro del Caos	10	5	3	4	4	2	5	3	8

Puntos: 45 puntos por miniatura
Armas y equipo: arma de mano. Puede ir equipado con arma de mano adicional (+4), arma a dos manos (+4), lanza (+4) o mayal (+4). Puede equiparse con armadura ligera (+2) o pesada (+4), y con escudo (+2). Puede montar un Corcel del Caos (+12), o en un carro de Bárbaros del Caos (reemplazando a uno de los tripulantes).
Reglas especiales: Puede elegir objetos mágicos por un valor de hasta 50 puntos. No puede ser el General del Ejército si hay otro personaje que no sea Jefe Bárbaro del Caos, o si hay alguna unidad de Guerreros del Caos, Caballeros del Caos o Carro del Caos. Además, sólo puede unirse a unidades de Bárbaros del Caos o Jinetes Bárbaros del Caos.

Quimera

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Quimera	15	5	0	6	5	5	4	5	6

Un Señor del Caos o un Gran Brujo puede montar una Quimera por +260 puntos. La Quimera causa terror, puede volar, es un objetivo grande y tiene un ataque de aliento de F3.

Unidades de Mortales

Carro de Bárbaros del Caos

Carro de Bárbaros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de Bárbaros	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Bárbaro del Caos	-	4	-	3	-	-	4	1	7
Corcel del Caos	20	3	-	4	-	-	3	1	-

Puntos: 85 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 1. Puedes agrupar hasta 2 Carros de Bárbaros como una sola opción de Unidad Especial si tu ejército es de Demonios u Hombres Bestia. Los Carros de Bárbaros no cuentan para el mínimo de unidades Básicas si tu General es un mortal o un demonio con el poder Señor de los Mortales.
Equipo: el carro tiene 2 Bárbaros del Caos como tripulación con arma de mano y mayal, va tirado por dos Corceles de Caos, lleva cuchillas y tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Unidades de Demonios
(Nota: las siguientes unidades de Demonios **no cuentan** para el mínimo de unidades básicas, en el caso de que tu General sea Demonio o humano con Cáliz del Caos).

Diablos de Slaanesh

Diablos de Slaanesh

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablo de Slaanesh	18	4	0	4	4	1	5	3	8

Puntos: 30 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 5+
Reglas especiales: demonio, aura de Slaanesh.

0-1 Desangradores en Juggernaut

Desangrador en Juggernaut

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Desangrador	10	5	0	5	3	1	4	1	8
Juggernaut	18	5	0	5	5	3	2	2	8

Puntos: 70 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 3+
Reglas especiales: demonio, furia asesina, resistencia a la magia (1). Para propósitos de recibir impactos (en cuerpo a cuerpo o por disparos) trata a las miniaturas como si fueran personajes montados en monstruo. Las peanas tienen un tamaño “ogro” (4x4cm). Consulta las reglas de los Juggernauts en el libro Hordas del Caos, página 33.

0-1 Portador de Plaga montado en Bestia de Nurgle

Portador de Plaga en Bestia de Nurgle

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portador de Plaga	10	4	0	4	4	1	4	1	8
Bestia de Nurgle	12	3	0	3	5	3	3	1d6	8

Puntos: 70 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 3+
Reglas especiales: demonio, nube de moscas. Para propósitos de recibir impactos (en cuerpo a cuerpo o por disparos) trata a las miniaturas como si fueran personajes montados en monstruo. Las peanas tienen un tamaño “ogro” (4x4cm). Siguen las mismas reglas de los chequeos de inestabilidad demoníaca que los Juggernauts de Khorne (consulta las reglas en el libro Hordas del Caos, página 33).

Unidad Especial

0-1 Arpías

Arpías

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arpía	10	3	3	3	3	1	4	1	6

Puntos: 13 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 5-15
Armas y equipo: garras de arpía (cuentan como dos armas de mano).
Reglas especiales: unidad voladora, bestias (ningún personaje se puede unira a la unidad, y siempre deben usar su propio Liderazgo, no pueden usar el del General).

Regimientos Nuevos

Mamut del Caos

Traducido de ForgeWorld: http://www.forgeworld.co.uk
En esa dirección podéis encontrar todo el trasfondo que rodea al Mamut del Caos Angkor, el Padre de los Mamuts, el Que Lleva el Mundo Encima.

Durante siglos, la tribu de Khazag y sus Mamuts de Guerra han caminado hacia la victoria. En cuanto las Hordas del Caos se han reunido para la gran batalla, los Jefes de los Khazag, hijos de Tarok, han llevado a su tribu a la guerra. Siempre montados en la grupa de Angkor, cuyo espíritu demoníaco jamás se ha cansado de la guerra, los jefes se han aliado con otras tribus (o las han hecho aliarse si sus dioses se lo han pedido) para marchar hacia las tierras civilizadas. Algunas de las fortalezas kislevitas más exteriores han sentido retumbar el suelo cuando Angkor se acercaba, sólo para ver cómo sus empalizadas quedaban reducidas a nada. Fue Angkor quien rompió las puertas en el asedio a Karak-Ungor. Cuando Engra Deathsword saqueó Praag, los Khazag (liderados por Angkor) estaban allí destruyendo las murallas.

Los Khazag ahora están movilizados, una vez más, para unirse a la horda de Archaón para la próxima gran incursión del Caos.

Puedes incluir a Angkor, el Padre de los Mamuts, como dos opciones de unidad Singular. El coste y la inclusión de personajes y/o el regimiento de Bárbaros del Caos debe contarse aparte.

Angkor, Mamut de Guerra del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Angkor	15	3	1	10	7	12	2	*	5

Puntos: 600

Armas y equipo: ponte debajo y pregúntate si necesita armas...

Reglas Especiales: Inmune a psicología, Objetivo Grande, Terror, *Movimiento*, *Ataques especiales*, *Grupa*, *Desbandada*.

Reglas especiales

Movimiento: un Mamut es tan enorme y pesado que cada paso que da fácilmente puede romper algo (vallas, muros). Todos los obstáculos mas bajos que el propio Mamut son considerados terreno llano. Eso sí, no puede ir muy deprisa, así que no puede *marchar*. Las cargas se realizan como es normal.

Ataques Especiales: Los Mamuts no atacan como una criatura normal, eligiendo contra quién lucha y tal. No responden a órdenes y no tienen ningún plan más allá de cargarse lo que tienen delante. Pero aún así, el jugador que controla el mamut, puede elegir uno de los siguientes ataques especiales del mamut cada vez que éste entre en combate:

- Pisotear y aplastar: El Mamut simplemente avanza pisoteando al enemigo. La unidad atacada por el Mamut recibe 1d6+1 impactos de Fuerza 10 (tira para herir y armaduras como siempre).
- Golpe de cabeza: el Mamut baja su cabeza y golpea con ésta (colmillos incluidos). Sólo se puede efectuar este ataque contra elementos fijos y con atributo de resistencia (puertas, muros, etc.). El mamut hace un impacto automático de F10. Si es contra un castillo, tira 2d6+10 en la tabla de daños (ver apéndice de Asedio).
- Coger y... La trompa del Mamut es muy larga (¡¡por favor, sin pensar en guarradas!!) con lo que puede coger una miniatura en contacto peana con peana con él (o incluso una miniatura adyacente a una en contacto peana con peana). La miniatura que está siendo cogida puede intentar evitarlo (tira para impactar y para herir); si consigue “herir” a la trompa, el Mamut pierde su ataque. Si no (si el mamut puede cogerle, tira 1d6:
    - 1-2: Lanzado contra la unidad. La víctima es lanzada contra su propia unidad. Dicha miniatura recibe 1d3 heridas (sin salvación posible) y la unidad impactada 1d6 impactos de F4. Si la miniatura consigue sobrevivir, ponla en la última fila de la unidad.
    - 3-4: Lanzado lejos. La víctima es lanzada a una unidad enemiga a como mucho 45cm del Mamut (determina aleatoriamente a cuál de todas la unidades enemigas a 45cm o menos, si hay más de una). Como en el anterior caso, la miniatura recibe 1d3 heridas sin salvación y la unidad 1d6 impactos de F4. Si no hay ninguna unidad a 45cm salvo la que estaba en combate cuerpo a cuerpo, tratalo exactamente como un 1-2.
    - 5: Comida. El Mamut se come dicha miniatura. Esa miniatura es eliminada del juego. Evidentemente, no se permiten ni salvaciones especiales ni regeneración. Si la miniatura era un objetivo grande, no le cabe en la boca, así que vuelve a tirar en la tabla a ver qué le pasa.
    - 6: Abrazada. El Mamut abraza la miniatura con la trompa hasta asfixiarla por completo. La miniatura se considera baja (no se permiten salvaciones especiales ni regeneración). Si la miniatura tenía una resistencia de 6 o mayor, no puede ser “abrazada”, así que vuelve a tirar en la tabla.
- Bramar: El Mamut pega un bramido de esos que hacen historia, y la unidad con la que estaba en combate cuerpo a cuerpo no puede atacarle este turno (el Mamut tampoco ataca). El Mamut gana automáticamente el combate de 1 punto.

Grupa: En la grupa del Mamut suele haber algo parecido a una plataforma, encima de la cual puede haber una unidad de hasta 20 Bárbaros del Caos. Esta unidad puede incluir grupo de mando. Las miniaturas van armadas con garfios y cadenas, para dañar a sus enemigos.

Éstos garfios y cadenas tienen un coste de +1 punto por miniatura, y siguen las mismas reglas que las hachas arrojadizas. Mientras estén en la grupa, los Bárbaros se consideran hostigadores. Si se consigue matar al Mamut, los bárbaros que había encima tardarán un turno en agruparse y ponerse como unidad. También se puede incluir en la grupa un Personaje (Señor del Caos o Paladín Legendario del Caos), e incluso un Paladín del Caos que actúe como Portaestandarte de Batalla. Todas las miniaturas en la grupa pueden ser designadas como objetivos de disparos (pese a estar montados), aunque tendrán un –1 por hostigadores y se considera que tienen cobertura pesada. Por último, decir que el Mamut es tan alto que se puede usar como una Torre de Asedio, e incluso sus tropas pueden abandonar la grupa para entrar en catillos como si fuera una Torre de Asedio.

Descontrol: Cuando un Mamut es herido, se vuelve un animal salvaje completamente incontrolable, y puede entrar en un estado de *descontrol*. Al inicio de cada turno del jugador que controla el Mamut tira 1d6. Si el resultado es superior al número de heridas que le quedan al Mamut, éste se descontrola. Cuando entra en este estado de rabia no hay quien lo pare (no hará falta volver a tirar, sigue descontrolado toda la partida). Cuando el Mamut está así, en la fase de movimientos obligatorios se mueve 5d6cm en una dirección aleatorio (determínalo con el dado de dispersión). Si en ese movimiento entra en contacto con alguna unidad (amiga o enemiga), se considerará carga.

Bestia de las Espinas

[De ForgeWorld; © Games Workshop, traducción de Namárië]

Demasiados horrores han venido de los Desiertos del Caos. Las Bestias de las Espinas son la mayor abominación, criaturas tomadas por los dioses oscuros, y corrompidas para su entretenimiento o poseídas por demonios. Atormentadas y sin saber qué o por qué hacían, bajo control de los demonios, las Bestias del Caos sólo piensan en destruir. Pese a que estas criaturas aparecen bajo variadas formas, todas son una amalgama de músculos, tentáculos, espinas y pinzas, con sólo un pensamiento: cargar hacia el enemigo y dejar un sangriento rastro en el campo de batalla.

Puedes incluir una Bestia de las Espinas como una opción de unidad Singular en cualquier ejército del Caos (Bestias, Demonios o Mortales).

Bestia de las Espinas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestia de las Espinas	15	4	0	7	5	6	3	5	5

Coste: 250 puntos.

Reglas especiales: inmune a desmoralización, causa terror, objetivo grande. Tiene una potencia de unidad de 6.

Engendro Gigante del Caos

Reglas y miniatura de ForgeWorld. Traducido por Namárië

La extraña naturaleza de los dioses oscuros hace que cualquier criatura que tenga demasiados "regalos" pueda sucumbir a la locura y la corrupción. Cuando las mutaciones son ya demasiadas, se crea un Engendro del Caos. Estos Engendros varían del tamaño más o menos animal a monstruosidades enormes como ésta. Totalmente deforme, con terribles pinzas y con una fuerza descomunal, los demás guerreros del Caos los ven con envidia como auténticos Campeones de su Dios.

Puedes elegir un Engendro Gigante del Caos como una opción de miniatura Singular.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Engendro Gigante	5d6	4	0	6	5	6	2	1d6+1	10

Coste: 200 puntos.

Reglas especiales: *Movimiento aleatorio*, *Ataques Especiales*, Inmune a Desmoralización, causa Terror, es un Objetivo Grande, tiene una Potencia de Unidad de 6.

Reglas Especiales

Movimiento aleatorio: El Engendro Gigante se mueve como un Engendro del Caos: en la fase de movimientos obligatorios di una dirección y el engendro avanza 5d6cm en esa dirección; si choca con algún regimiento (amigo o enemigo) se considera que ha cargado (el enemigo puede declarar reacciones a la carga de la forma habitual).

Ataques Especiales: Al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo tira 1d6 y suma 1; ese es el número de ataques que tendrá el Engendro Gigante.

El Ejército del Caos

Utilización Conjunta de las tres Listas de Ejército

Gracias a los libros Hordas del Caos y Bestias del Caos, podemos formar ejércitos de básicamente 3 tipos: de Bestias, de Demonios y de Humanos.

Por supuesto, hasta que no aparezca el libro Bestias del Caos oficialmente, deberá usarse la lista de ejército provisional publicada en la White Dwarf #91.

Hay que contar que el personaje con mayor atributo de Liderazgo **debe** ser el General, sea éste el que sea. Ejemplo: aunque tengamos un Gran Chamán de los Hombres Bestia (L7) de tipo Comandante, si tenemos un Demonio Mayor (L8) de tipo Héroe, el General deberá ser el Demonio Mayor.

Ejército de Humanos.

- General: cualquier humano (Señor del Caos, Gran Hechicero del Caos, Paladín Legendario del Caos, Paladín del Caos, Hechicero del Caos) o un Demonio con recompensa *Señor de los Mortales* (Príncipe Demonio, Demonio Mayor).
- Unidades básicas: Guerreros del Caos, Bárbaros del Caos, Jinetes Bárbaros del Caos, Caballeros del Caos, Carros del Caos, Mastines del Caos.
- Unidades especiales: Desangradores, Mastines de Khorne, Portadores de Plaga, Nurgletes, Diablillas, Horrores, Aulladores de Tzeentch, Furias del Caos, manadas de Hombres Bestia, manadas de Bestigors, carro Tuskgor, Trolls del Caos, Ogros, Minotauros.
- Unidades singulares: Engendro del Caos, Ogros Dragón, Gran Ogro Dragón.

Ejército de Demonios

- General: cualquier Demonio (Príncipe Demonio, Demonio Mayor, Devorador de Almas, Guardián de Secretos, Señor de la Transformación, Gran Inmundicia), o cualquier humano con objeto hechizado Cáliz del Caos (Señor del Caos, Gran Hechicero del Caos, Paladín Legendario del Caos, Paladín del Caos, Hechicero del Caos).
- Unidades básicas: Desangradores, Mastines de Khorne, Portadores de Plaga, Nurgletes, Diablillas, Horrores, Aulladores de Tzeentch, Furias del Caos.
- Unidades especiales: Guerreros del Caos, Bárbaros del Caos, Jinetes Bárbaros del Caos, Caballeros del Caos, Carros del Caos, Mastines del Caos, manadas de Hombres Bestia, manadas de Bestigors, carro Tuskgor, Trolls del Caos, Ogros, Minotauros.
- Unidades singulares: Engendro del Caos, Ogros Dragón, Gran Ogro Dragón.

Ejército de Bestias

- General: Bestia Maldita, Gran Chamán de los Hombres Bestia, Minotauro Mayor, Wargor, Chamán de los Hombres Bestia.
- Unidades básicas: Mastines del Caos, manadas de Hombres Bestia, manadas de Bestigors, carro Tuskgor.
- Unidades especiales: Guerreros del Caos, Bárbaros del Caos, Jinetes Bárbaros del Caos, Caballeros del Caos, Carros del Caos, , Trolls del Caos, Ogros, Minotauros. Desangradores, Mastines de Khorne, Portadores de Plaga, Nurgletes, Diablillas, Horrores, Aulladores de Tzeentch, Furias del Caos, Desangradores, Mastines de Khorne, Portadores de Plaga, Nurgletes, Diablillas, Horrores, Aulladores de Tzeentch, Furias del Caos.
- Unidades singulares: Engendro del Caos, Ogros Dragón, Gran Ogro Dragón.

Tácticas con el Caos

El Caos es múltiple, es variado, es una amalgama de cosas diferentes, de dioses diferentes, de tropas diferentes.

El Caos es, sin duda alguna, el ejército más flexible que existe actualmente para Warhammer. Aparte de que está ligeramente desequilibrado (es demasiado bueno, y esto no lo digo sólo yo ☺) tiene una variedad de tropas espeluznante (de objetos mágicos ni hablemos).

Lo que es sinceramente muy triste es que, viendo toda esta variedad de tropas, la gente acabe siempre usando las mismas tropas y del mismo modo. Es muy típico en un jugador del Caos el ser de Khorne y llevar siempre la unidad de 10 caballeros elegidos de Khorne con un paladín y un portaestandarte de batalla. Debidamente aderezado con algún objeto mágico, no es difícil llegar a más de 20 ataques con un frontal de 4 miniaturas; sin duda una unidad que machaca lo que tenga delante (casi lo que tenga delante… al tener furia asesina siempre pueden pasar cosas). Y claro, es muy tentador para un khornita una unidad que en segundo turno reparte más de veinte galletas. Lo que provoca que muchos que llevan Caos lleven Khorne, y que muchos de los que llevan Khorne terminen usando barbaridades como ésta. De la culodurada que supone un ejército de 13 carros no quiero ni hablar; sinceramente, si alguna vez tengo alguien delante que me pone eso, recojo las miniaturas y le digo claramente "hasta nunca, cuando crezcas y comprendas qué significa jugar a Warhammer, avisa".

A lo que iba. Mucha gente que usa Caos, lo hace "porque son los más fuertes de todos". Lectores míos, ese no es el buen camino. Con esa línea de pensamiento, ni aprendes a jugar, ni te lo acabas pasando bien (si tienes delante alguien con muchos pero que muchos proyectiles, la has cagau). Lo mejor del Caos es la versatilidad que tiene. Con la cantidad de tropas que hay, es muy fácil adoptar casi cualquier táctica de batalla conocida.

Para quien no se lo crea, por favor, seguid leyendo… Se sugiere leer antes MDN:Tácticas para entender las tácticas de las que se está hablando.

Todos los ejércitos de ejemplo están pensados para jugarse a 2.500 puntos y basándonos en un ejército de Mortales. Es por ello que son de 2.000 puntos, pero no hay ningún personaje especial, y apenas hay personajes u objetos mágicos (si es que hay alguno); esos 500 puntos que quedan hasta los 2.500 son puntos que pueden invertirse en más tropas de apoyo, en objetos mágicos o en algún personaje extra. También se pueden usar los ejércitos de 2.000 eliminando algo…

Táctica: Cuña de caballería

La "cuña" es una táctica en la cual se intenta romper por el centro (generalmente con unidades de caballería) mientras los flancos están formados por unidades no muy lentas para que sigan cerca a la ruptura. Un posible ejército de Caos (mortales) sería el siguiente:

- Personajes:
    - Paladín del Caos en corcel con arma a dos manos 100 puntos. Irá en una unidad de Caballeros.
    - Porta de batalla del Caos, en corcel. 121 puntos. Irá en la otra unidad de Caballeros (la que tiene Campeón y no Estandarte).
- Unidades Básicas:
    - 7 Caballeros del Caos con portaestandarte y músico: 261 puntos.
    - 7 Caballeros del Caos con campeón y músico: 261 puntos.
    - 5 Jinetes Bárbaros del Caos con lanza y escudo. Músico. 86 puntos.
    - 1 Carro del Caos. 120 puntos.
    - 5 Mastines del Caos. 30 puntos.
    - 5 Mastines del Caos. 30 puntos.
    - 5 Mastines del Caos. 30 puntos.
- Unidades Especiales:

    - 1 Carro de Tuskgors. 85 puntos.
    - 1 Carro de Tuskgors. 85 puntos.
    - 8 Centigors con escudos; Músico y Portaestandarte. 173 puntos.
    - 8 Centigors con escudos; Músico y Portaestandarte. 173 puntos.
- Unidades Singulares
    - 4 Ogros Dragón con arma a dos manos. 304 puntos.

En total estamos hablando de 1.859 puntos; aún nos quedan los objetos mágicos de los dos personajes (si es que hay alguno)…

La distribución del ejército podría ser la siguiente:

Flanco izquierdo: 4 Ogros Dragón, 8 Centigors.
Flanco derecho: 8 Centigors, 7 Caballeros y porta de batalla.
Centro: 7 Caballeros con General y los 3 carros.
Apoyo global: Jinetes Bárbaros, Mastines del Caos.

Como podéis observar, el centro es perfectamente capaz de romper cualquier línea (y con unos carros como apoyos a la ruptura), y cada uno de los dos flancos realmente da miedo. Por último, siempre podemos contar con 4 unidades sacrificables para acabar con los hostigadores y voladoras enemigas, con los exploradores, e incluso realizar cargas de apoyo.

Táctica: Yunque Martillo

Una de las tácticas más conocidas (ver MDN:Tácticas) basadas en un yunque, lento y resistente, y un martillo fuerte y rápido.

- Personajes
    - General: Paladín a pie con arma a dos manos, 84 puntos.
    - Portaestandarte de batalla a pie: 105 puntos.
- Unidades Básicas
    - 34 bárbaros con escudo, con músico y porta. 219 puntos. El General va con ellos.
    - 30 bárbaros con escudo, con músico y porta. 195 puntos.
    - 19 Guerreros del Caos con arma de mano adicional y músico. 329 puntos. El portaestandarte va con ellos.
    - 5 Jinetes Bárbaros con lanza, escudo y hachas arrojadizas; músico. 106 puntos.
    - 3 de 6 mastines del Caos. Cada una 36 puntos.
- Unidades Especiales:
    - 4 Ogros del Caos con armadura pesada y arma a dos manos. 176 puntos. (Se pueden cambiar por unos minotauros).
    - 3 Manadas de Bestias, cada una formada por 8 gors y 14 ungors; grupo de mando al completo. Cada una cuesta 147 puntos.
- Unidades Singulares:
    - 1 Gigante del Caos, 205 puntos.

Como Yunque metemos toda la infantería (34 bárbaros con general, 30 bárbaros, 19 guerreros con porta de batalla), como Martillo lo que tenemos más móvil (Gigante y Ogros del Caos, apoyados por 5 jinetes) y como apoyo global tenemos ni más ni menos que 6 unidades: mastines del Caos y manadas de Bestias. Las bestias en concreto con su marcha de 24cm pueden efectuar funciones de pantalla del martillo o de refuerzo del flanco del yunque.

Siempre podemos cambiar los Ogros por unos Minotauros o incluso unos Ogros Dragón, y quitar algo de manadas de bestias para poner objetos mágicos.

Táctica: Línea Oblicua

La línea oblicua, parecida al Yunque Martillo, se diferencia de ésta en que no hay dos grupos tan claramente diferenciados (el rápido y el lento) sino que es algo más "progresivo" con diferentes velocidades. El Caos, al disponer de infantería (lento), caballería (rápido) y tropas de velocidad media (ogros, bestias) puede formar una línea oblicua de tres velocidades de forma muy sencilla.

Los personajes no son muy necesarios en este ejército.

- Unidades Básicas
  - 9 Jinetes Bárbaros con lanza y escudo; músico y porta. 162 puntos. El General a caballo irá dentro de esta unidad (dejará de ser caballería rápida, cierto).
  - 16 Bárbaros a pie con arma de mano adicional, músico y porta. 95p.
  - 16 Bárbaros a pie con arma de mano adicional, músico y porta. 95p.
  - 2 de 5 mastines del Caos. 2x30p
- Unidades Especiales
  - Dos manadas de bestias, cada una formada por 15 gors y 20 ungors (sí, 35 miniaturas) con grupo de mando al completo. Cada una 220 puntos.
  - Un carro de Tuskgors. 85 puntos.
  - 6 Ogros del Caos con armadura pesada, arma a dos manos, portaestandarte y músico. 294 puntos.
- Unidades Singulares
  - 4 Ogros Dragón con arma de mano adicional. 296 puntos.
  - 1 Shaggoth. 295 puntos.

Este ejército está pensado a 2.500 puntos, aunque sume menos de 2000. Si se introducen un par o tres de personajes con sus objetos mágicos y se substituye (o no) la de Bárbaros por una de Caballeros del Caos, se tiene un ejército totalmente competitivo.

La parte lenta la forman las unidades de Bárbaros y el Shaggoth (curiosamente todo el mundo se alejará de ahí).

La parte media es la de los Ogros del Caos flanqueada por las manadas (una a cada lado). Así, al cargar siempre 24cm, pueden apoyar a los Ogros o bien a la parte lenta y la rápida.

La parte rápida es la de Jinetes Bárbaros, Ogros Dragón y el carro.

Como apoyo global, mastines.

Táctica: Yunque y doble martillo

Este centro muy fuerte con dos flancos capaces (ambos) de romper la línea enemiga es un ejército típico de Khorne (o debería serlo).

- Unidades Básicas
  - 19 Bárbaros con ligera y escudo, campeón y músico. El Portaestandarte de Batalla debería estar aquí. 148p.
  - 20 Bárbaros con escudo, músico y estandarte, 135p.
  - 6 Jinetes Bárbaros, con lanza, escudo y músico. 102 puntos.
  - 6 Caballeros del Caos de Khorne, 243 puntos. El General va aquí, paladín de Khorne con corcel del Caos y arma a dos manos (135p). Total 378p.
  - 5 Mastines del Caos.
- Unidades Especiales:
  - Manada de 8 Gors y 14 Ungors con grupo de mando al completo, 147p.
  - 8 Mastines de Khorne, 128p.
  - 20 Desangradores, 320p.
  - 4 Minotauros con arma de mano adicional, 176p.

- Unidades Singulares
    - 4 Ogros Dragón con arma de mano adicional, 296p.

El Yunque lo forman las dos unidades de Bárbaros del Caos, los Desangradores y los Minotauros. Un martillo podría ser los Caballeros de Khorne y los Mastines de Khorne como apoyo; el otro martillo los Bárbaros a Caballo y los Ogros Dragón. Tenemos las bestias y los mastines como apoyo global.

Resumen

Como hemos visto, con el Caos se puede hacer cualquier tipo de táctica ofensiva. No se trata simplemente de ir hacia delante, sino con qué vamos hacia delante y con qué nos quedamos atrás. Al disponer siempre de varios apoyos, los hostigadores / exploradores / voladoras enemigas no tienen por qué ser tan problemáticos. Las marcas del Caos pueden ponerse a gusto del consumidor (recomendable especialmente la de Slaanesh contra ejércitos que puedan depender de la psicología o de los disparos). Lo mismo ocurre con los objetos mágicos. Hay cierta tendencia a exprimir los puntos de objetos mágicos, y si se pueden poner 4 personajes con marca de Tzeentch y a tope de objetos, pues así se hace. Esto nos lleva a tener casi 1000 puntos dependientes tan sólo de las tiradas de dados (la magia) y que contra algunos enemigos pueden resultarnos totalmente inútiles.

Así que si abrazáis al Caos, os recomiendo que penséis en vuestra táctica de batalla favorita y hagáis un ejército en consecuencia. Os lo pasaréis mejor.

Ejércitos Temáticos

En el caso de un ejército de Caos, hay dos “vías” posibles para realizar ejércitos temáticos conservando su gracia y versatilidad. Podemos hacer un ejército temático basándonos en la raza de la tropa (demonios, hombres bestia o Guerreros del Caos), o bien lo más común y acorde: hacerlo según uno de los cuatro Dioses. No hay que decir que debe ponerse la marca del dios correspondiente a cuantas más unidades mejor.

El Caos Absoluto tiene su gracia cuando se juega, pues permite poner “de todo un poco”, pero a nivel de trasfondo no tiene ningún “añadido”. Se puede poner lo que se quiera y como se quiera, da igual si son demonios o mortales u hombres bestia. En cambio, hacer un ejército de un Dios, es mucho más coherente y divertido. Por eso ahora vamos a hacer una aproximación a qué sería más probable encontrar en un ejército. No quiere decir que un ejército de Khorne deba incluir Minotauros y no Ogros Dragón, y uno de Tzeentch al revés; pero queda mucho más acorde con la filosofía y el trasfondo de los dioses del Caos hacerlo así.

Las introducciones *temáticas* son a cargo de Sir Galaz.

Las imágenes de demonios excelentemente pintadas han sido finalistas o campeonas de Golden Demon.

Khorne

Poder en combate demoledor y resistencia a la magia. Tendrás muchos dados de dispersión y tus guerreros y caballeros tendrán furia asesina, lo que qiere decir que pegan con 2 ataques o incluso 3 (arma adicional o elegidos) o 4!! (las dos cosas, aunque los caballeros no podrían). Los demonios no están mal, unos pueden llevar grupo de mando y los mastines son caballería rápida. Ambos con furia asesina. Ah!, y luego está el Devorador de Almas... En resumen, un ejército que atrae a casi todo el mundo. Ideal si te gusta el cargo-gano, pero no es recomendable si prefieres maniobrar y esas cosas (la furia asesina te lo impedirá).

Un ejército de Khorne se basa en el combate, desea el combate para satisfacer a su sangriento dios.

Por supuesto, todos los Demonios presentes deben ser Desangradores de Khorne o Mastines de Khorne. Los carros no parecen muy adecuados para alguien que prefiere el cuepo a cuerpo y la sangre. Lo que sí que quedaría realmente bien son un montón de bestias (más incluso que humanos), ya sean Hombres Bestia como Minotauros (sin duda el animal más sanguinario de todos).

De Hombres Bestia, debería haber una omnipresencia de montones de unidades de Gors y Ungors

Cuando el ejército es humano, se recomiendan unidades de guerreros y bárbaros (sin armadura), con dos armas de mano para poder hacer más ataques, y por supuesto una buena unidad de Elegidos. La caballería es otra buena opción. NINGÚN MAGO, por supuesto.

No suele haber ejércitos de sólo demonios, aunque si hubiera uno estaría muy bien ver todo de desangradores y mastines liderados por un enorme Devorador de Almas.

Las bestias sanguinarias como Minotauros son una opción casi obligatoria como unidad especial. El Gran Ogro Dragón seguro que es de deleite de Khorne.

Slaanesh

Un ejército que no me acaba de convencer. Juega mucho con el liderazgo del enemigo (estilo Lamiah de CV's), y tus guerreros y caballeros serán inmunes a la psicología (no una gran ventaja, dado que de base pueden repetir los chequeos). Las diablillas están muy bien (tanto en reglas como figuras, jeje). La magia es curiosa.

Slaanesh tienta, gusta de provocaciones. Un buen estilo de combate para un ejército de Slaanesh sería uno lleno de unidades pequeñas, de cebos, de unidades rápidas, y basándose en aprovechar la huida voluntaria de unidades propias para dejar expuestas las unidades enemigas a nuestras cargas.

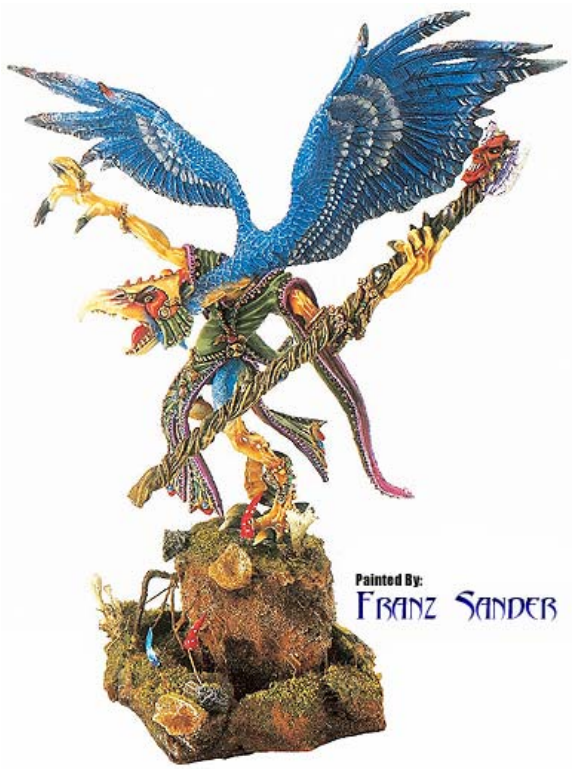
De humanos se puede poner de todo, aunque como visible en el campo de batalla quedan espectaculares los bárbaros con mayales. Los Jinetes Bárbaros y Caballeros del Caos quedan interesantes.

Los demonios no son "el plato fuerte". Las Diablillas tienen su sex-apepal, por supuesto. Y las Fúrias (sobre todo si se usan como miniaturas las arpías de Elfos Oscuros pintadas de otros colores) son algo realmente tentador. Sin embargo, un demonio de Slaanesh con "señor de los mortales" queda de muerte.

Los hombres bestia no parecen muy "dedicados" a Slaanesh, pero siempre se pueden colocar algunos.

De las unidades especiales y singulares, ninguna a destacar como especial para el más joven de los dioses del Caos.

Tzeentch



Muchos dados de energía. Los guerreros y caballeros perderán el poder repetir los chequeos de psico, pero generarán un dado de energía. Respecto a los personajes humanos, no puedes poner magos, sólo paladines o señores del caos y darles niveles de magia (2 para el héroe y 4 para el comandante). Esto hace que los personajes sean especialmente caros (un Señor del Caos ya cuesta 210 puntos, y hay que sumarle los 140 de la marca) pero tienes una clara superioridad mágica (incluso contra Elfos, Slann o Vampiros) sin perder ni un ápice de potencia guerrera de personajes. Los aulladores son curiosos y los horrores una pasada (y las minis chulísimas). La magia está muy bien (7 hechizos), pero es un tanto aleatoria (el hechizo que siempre puedes coger es 5+ y hace 1D6 impactos con 1D6 de Fuerza). Depende mucho de la suerte (típico de Tzeentch).

El ejército de Tzeentch se basa en la inestabilidad, la magia y la variedad. Es muy, muy recomendable poner el máximo empeño en estos tres pilares. Para la variedad, se recomienda poner cuantas más unidades diferentes mejor. Para la inestabilidad, despreocupación en el modo de jugar. Y la magia...

Como humanos, es más recomendable los mastines, Caballeros y Guerreros que los Bárbaros.

Demonios. Aquí se puede disfrutar. Los horrores, las furias, los aulladores... Si hay un ejército temático que quedaría bien con los demonios como básicas, sería sin duda Tzeentch.

Hombres Bestia. Pocos, pero presentes.

Como monstruos, tanto los Ogros Dragón (relámpagos y mutación), el Gran Ogro Dragón, los Trolls mutados y los Engendros responden al esquema de Tzeentch. Quizá los que menos sean los Minotauros y Ogros.

Nurgle

Los regimientos de guerreros y caballeros causan miedo. Los personajes, además, suman +1 Herida (me encanta...). Los demonios llevan la nube de moscas de serie (-1 para impactarles en combate), por lo que los ortadores no están mal. Los nurgletes, sin embargo, son el mejor enjambre del juego sin duda alguna, a pesar de la inestabilidad. La magia una delicia. Hechizos que obligan a hacer chequeos de resistencia a pesonajes o sufrir una herida, reducir HA, HP, F y Ld de una unidad en -1... y LA PESTILENCIA SUNTUOSA

Los humanos son una buena base para crear un ejército de Nurgle. Montones y montones de Bárbaros (aunque sea con arma de mano, armadura ligera y escudo), Guerreros, un carro medio destruido... Como la mayoría del ejército puede causar miedo, debemos aprovecharnos de ello. Y como el miedo es útil cuando hay superioridad numérica, y lo más barato son mortales...

Es casi obligatorio poner nurgletes y portadores de plaga.

De hombres bestia, pese a que se tenga noticia de que existan bestias mutadas por Nurgle, no parece algo muy conjuntado.

Las bestias. Los trolls parecen una opción más que recomendable (además, se pueden hacer unas conversiones muy espectaculares), y los Engendros pútridos quedarían muy bien.

Principales cultos al Caos en el Imperio

[Traducido por Namarie de la página *Critical Hit*: http://www.criticalhit.co.uk]

La Mano Púrpura

Es el principal culto del Imperio, y está dedicado a Tzeentch. Tienen "sucursales" o sedes por todo el Imperio, unidades operacionales cuyo propósito es desestabilizar la organización de donde están. Esta idea fue sacada del sindicato del crimen altamente organizado de Sartosa, Middenheim es la ciudad que tiene una mayor concentración de cultistas de la Mano Púrpura operativas y es donde residen la mayor parte de miembros del culto.

Aunque la Mano Púrpura tiene muchos miembros inteligentes, está muy mal organizada y la comunicación entre las diferentes sedes del Imperio es difícil debido a las vastas distancias entre ciudades. No sería la primera vez que un mensajero muere a manos de aquellos a los que iba el mensaje porque pensaban que era un cazador de brujas. Aún así, la Mano Púrpura es uno de los cultos mejor organizados del Imperio y tiene bastantes fondos gracias a las donaciones de miembros destacados.

La comunicación entre los jefes de los diferentes Ordos (ver más abajo) se hace mediante palomas mensajeras. Dichos cabecillas sólo se encuentran dos veces al año, y ninguno de los nueve sabe la identidad de los demás. Dichos encuentros se realizan en pleno bosque Drakwald las noches de Hexenstag y Geheimnistag (las dos únicas noches del año en que ambas lunas están llenas). En un claro del bosque oculto mágicamente, los enmascarados Magistri de los tres Ordos se reconfirman como sirvientes de Tzeentch, cantan himnos al Dios del Caos, y miran con ansiedad cómo los miembros del Círculo Interior concluyen la ceremonia con un sacrificio humano.

Dios del Caos: Tzeentch.

Núcleo: Middenheim y Nuln. Además, la Mano Púrpura tiene sedes repartidas por todo el Imperio y muchos recursos.

Objetivos: La Mano Púrpura tiene como objetivo principal el gobierno del Imperio. El Emperador debe ser reemplazado por una "marioneta" y todos los brazos administrativos del Imperio serán controlados por la Mano Púrpura. Desde esa posición los siervos de Tzeentch serán capaces de sembrar la confusión y el desorden por todo el Viejo Mundo.

Métodos: La clave está en la manipulación cubierta. La Mano Púrpura escala posiciones dentro del esquema de poder del Imperio por la causa de Tzeentch. También tienen adeptos influyentes en los cultos de Sigmar y de Ulric, para tener relación con ambos cultos. No usan mucho las bandas guerreras de Tzeentch cercanas a los oscuros bosques del Imperio; saben que la causa de Tzeentch sólo puede hacerse en secreto y en las sombras más que con la fuerza bruta. No confían en los hombres bestia.

Antipatías: La Mano Púrpura no siente mucho cariño que digamos hacia todo aquél que intente torcer sus planes de dominar el imperio. Esto incluye otros cultos del caos, incluso otros cultos a Tzeentch (y especialmente estos últimos; están tan decididos a acabar con ellos como con el Imperio).

Organización: Hay tres organizaciones u *Ordos* que forman la Mano Púrpura: *Ordo Novitiae* (reclutamiento y doctrina), *Ordo Impedimentae* (búsqueda de recursos y fondos) y *Ordo Terribilis* (búsqueda e investigación). Quien manda en la Mano Púrpura es ni más ni menos que uno de los Señores de la Ley de Middenheim, Karl-Heinz Wasmeier. Es el Magister Absoluto del Culto y el Cabeza del Círculo Interior. Cada Ordo es encabezado por tres cultistas de alto rango llamados Magistri o Magister. Por ejemplo, el magister supremo del Ordo Terribilis es Salladh-Bar el Grande, un nigromante de Arabia. Los Magistri pueden ser magos, asesinos, académicos o miembros desde hace tiempo de la clase alta i gobernante (miembros importantes del Ayuntamiento, consejeros…)

La Corona Roja

Otro de los cultos del Caos dedicados al Gran Conspirador. Opuestamente a la Mano Púrpura, que prefiere la intriga y la infiltración en los altos escalones de la sociedad, la Corona Roja prefiere involucrarse más directamente en la desestabilización del Imperio: cuando las autoridades civiles finalmente abandonen, las hordas del Que Cambia El Camino saldrá arrollando de los bosques para asolar el Imperio. Bandas de guerra de mutantes y hombres bestia, así como bandidos, son reclutados para este propósito.

Aún así, la Corona Roja no es del todo un culto con métodos brutales y aliados no muy inteligentes. Hay muchos entre sus filas con talento mágico que se ocultan en muchas ciudades y pueblos del Imperio. Suelen trabajar en solitario, aunque si es totalmente necesario pueden trabajar con otra persona, siempre de rango más bajo (muchas veces un mutante) que no les discuta sus acciones. Estos agentes encubiertos intentan reclutar nuevos miembros con potencial mágico y les enseñan magia proscrita, desde demoníaca al Saber de Tzeentch pasando por magia oscura o nigromancia. Una vez se introducen en estos saberes de magia, no hay paso atrás, y el crecimiento de alguna mutación es bastante probable. Cuando pasa esto, sólo Tzeentch les da cobijo, y es en la Corona Roja.

Dios del Caos: Tzeentch.

Núcleo: Altdorf. La Corona Roja tiene suficientes recursos y sigue siendo el segundo Culto del Caos en importancia en las tierras del Imperio. Tienen muchas bandas de mutantes, hombres bestia y Guerreros del Caos a su disposición.

Objetivo: La completa destrucción del Imperio por la fuerza bruta.

Métodos: La Corona Roja se ha infiltrado en algunas áreas del gobierno Imperial pero a una escala mucho menor que la Mano Púrpura. Cada vez que unos Caballeros salen de una ciudad para hacer una Caza de Bestias, la Corona Roja inmediatamente prepara una emboscada en el bosque para destrozar a los Caballeros, aunque tengan que usar Guerreros del Caos para ello.

Antipatías: La Corona Roja odia a los cultistas de la Mano Púrpura, y el sentimiento es mutuo. Sus métodos son tan opuestos que una alianza es absolutamente imposible.

Organización: Hay dos ramas principales en la organización. Una se dedica al reclutamiento de mutantes, Hombres Bestia y Guerreros del Caos; la otra está pensada para el día a día de la organización, como puede ser hacer desaparecer algunos oponentes molestos. Su jefe suele conocerse como el Maestro del Cambio. Los que se dedican a reclutar hombres bestias y mutantes también es común que sean mutantes, y pasan la mayor parte del tiempo en los bosques buscando algún apoyo al culto en las bandas y promoviendo alianzas. Algunos de los miembros más destacados de la órden son Etelka Herzen, una maga con mucha experiencia y conocimiento en el tema de la piedra bruja; o Ulfhednar el Destructor, un Guerrero del Caos obsesionado con la guerra y que busca una base en el Imperio para lanzar ataques.

La Hoz Carmesí

La Hoz Carmesí es un culto dedicado a Khorne, el Dios de la Sangre. No hay muchos cultos de Khorne en el Imperio, porque su razón de ser está más en los campos de batalla de los Desiertos del Caos, donde los diferentes aspectos del Dios de la Sangre pueden ser “apreciados”: odio, furia, destrucción, violencia… Aún en el Imperio, es difícil encontrar eso en una región civilizada (aunque sea el Imperio). Pero la Hoz Carmesí espera cambiarlo, y para ello recluta malhechores, asesinos, violentos, anarquistas y en general cualquier persona no deseable, en sus filas, para hacer la mayor violencia posible en nombre de Khorne. Frecuentemente, pero, estas ansias de luchar hace que los miembros se peleen entre ellos.

En realidad, el culto de la Hoz Carmesí es un barco sin velas (y muchas veces un barco sin capitán). No tiene ni estabilidad ni unos objetivos reales; mientras la gente se mate ya está bien. Algunos individuos han intentado a veces organizar el culto y darle una dirección y un propósito, pero han sido asesinados por sus esfuerzos (muchas veces por orden del líder del culto). Dicho líder, Honrad, ha resistido muchos intentos de que desapareciera, pero es sólo cuestión de tiempo que otra persona coja las riendas de la cabeza de la Hoz Carmesí.

Dios del Caos: Khorne.

Núcleo: cualquier sitio donde haya alguien a quien matar. Las prisiones y los barcos llenos de esclavos son sitios particularmente interesantes para "el trabajo de Khorne", como los suburbios de los pueblos y ciudades.

Objetivos: matar gente.

Antipatías: todo el mundo. Los cultistas de la Hoz Carmesí tienen un odio especial hacia los seguidores de Slaanesh, magos o cualquier manifestación de magia.

Organización: no hay ningún tipo de organización. Las filas del culto cambian cada semana (la vida de los nuevos adeptos no es muy larga). Sólo los criminales más peligrosos y los que tienen ansia de sangre, o los muy afortunados, sobreviven algo de tiempo (el suficiente para matar a quien tengan al lado y consideren un rival). Quien manda en el culto es Konrad Waldheim. Ha conseguido ser el líder por la increíble duración de seis meses (un récord absoluto para la Hoz Carmesí). Probablemente se debe a que él tiene una Piedra de Sangre, que permite invocar un Demonio de Khorne. Como nadie quiere tentar la suerte contra un Demonio, nadie duda de su liderazgo (aunque muchos son los que dudan). Cualquier "duda" la resuelve Niklaus Schwerin (su guardaespaldas Guerrero del Caos) o un desangrador que Konrad guarda en la piedra. Konrad no comparte el poder ni el liderazgo con nadie, hasta que alguien con suficiente poder le desafíe…

El Cetro de Jade

El Cetro de Jade, que toma el nombre del báculo que dicen que usa Slaanesh, era el culto al Dios del Placer más extendido por todo el Imperio. Hoy en día el número de cultistas es realmente pequeño (la base de Middenheim cuenta sólo con 20 individuos), pero es una cuestión de tiempo que este gigante despierte. Hay mucha gente por ahí fuera que se muere por el placer, y el Cetro de Jade tiene la misión de encontrarlos y seducirlos.

La razón de esta disminución puede culparse a la desgraciada muerte de su enérgica líder, Anika-Elise Nikse, hija del Barón de Nordland y segunda mujer de Boris Todbringer (Conde Elector de Middenheim). Tenía tan sólo 23 años cuando murió misteriosamente. Hay quien dice que murió a manos de un cazador de brujas, pero la creencia popular es que fue asesinada por cultistas de la Mano Púrpura (alarmados por el crecimiento de este culto).

Actualmente el miembro más poderoso del Cetro de Jade es Gotthard von Wittgenstein (también conocido en su "nueva vida" como Gotthard Goebbels), que aburrido en su castillo se fue hacia Middenheim, e hizo una impresión tan buena a Anika que ésta le nombró Maestro de la Perversión. Por su carisma y reputación de buen hablador, Anika sugirió que Gotthard debía infiltrarse entre los mercaderes. Lo hizo, y en sólo seis meses no sólo se hizo Jefe de los Mercaderes sino también la cabeza visible de la comisión de Comercio, Venta e Impuestos.

El Cetro de Jade celebra especialmente la noche de Geheimnisnacht, noche de perversión, decadencia, hedonismo, orgías, dolor y torturas. Esta noche pertenece a Slaanesh, y la empiezan con el sacrificio ritual de un recién nacido y la acaban con el sacrificio de una jóven (a ser posible guapa).

Dios del Caos: Slaanesh

Núcleo: Middenheim. Tienen suficientes riquezas como para poder vivir una vida de placer ilimitado.

Objetivo: dar placer y dolor a cuanta más gente mejor, especialmente los de clase alta.

Métodos: cuando invitan a alguien a una comida formal disfrutan usando un cóctel de alcohol y drogas para dejar a la víctima en un estado casi paralítico para después proporcionarle mucho placer. Cuando ya ha tenido suficiente placer, lo torturan y lo matan.

Antipatías: el Cetro de Jade no hace ascos a una alianza con otros Cultos del Caos si con ello pueden sobrevivir un tiempo.

Organización: el culto gira alrededor de los Decadentes y los Pervertidos, un grupo de jóvenes, algunos de los cuales son hijos de Barones. Representan el Círculo Interior y cada uno es el cabecilla de pequeños grupos dispersados por el Imperio (siempre grupos de 6, 12 o cualquier múltiple de 6, miembros). Todos ellos son sanos y atractivos. Desde la muerte de Anika, Gotthard es el cabecilla, y es bastante influyente, lo que le permite también acceder a la más alta nobleza.

Los Monjes Negros

Un culto de desfigurados y mutantes, ya sea por nacimiento o por alguna desgracia. Se dedican a Nurgle, el Señor de la Plaga. Ninguna persona normal querría entrar en sus filas (nadie con dos dedos de frente). Es debido a las malformaciones que tienen, que suelen llevar capas y ropas anchas.

Los Monjes Negros viven una vida en los suburbios de las ciudades, probablemente en las catacumbas y saliendo de ellas sólo cuando tienen algún negocio entre manos. A veces tienen algún “encuentro” con otros habitantes de las alcantarillas, y es por ello que muchas veces se enfrentan (o se alían) con los skavens.

Actualmente, el culto lo forman cerca de 56 individuos, y es uno de los mayores cultos a Nurgle en el Imperio. La mayor concentración de esos individuos es en Middenheim, pero hay en otras ciudades.

Dios del Caos: Nurgle.

Núcleo: Middenheim.

Objetivo: su único objetivo es sembrar la peste, la enfermedad, el hambre y la muerte a todos los rincones del Imperio. Cuando esto ocurra, los verdaderos sirvientes de Nurgle heredarán las tierras.

Métodos: cualquiera que les ayude a cumplir su objetivo: envenenar pozos de agua, sabotear carromatos de comida, soltar insectos con la Plaga Negra…

Antipatías: Los Monjes Negros tienen una terrible aversión a los clérigos de Shallya. Es por ello que a nada que puedan sabotearán un hospital o templo de la diosa.

Organización: hay actualmente dos organizaciones: una que busca nuevas enfermedades y otra que planea con inteligencia. Los Monjes Negros recientemente han pactado con los skavens para que éstos les enseñen algo de su tecnología. El líder del culto es conocido como “La Mosca Bubónica”, y es Klaus Theodor, el único superviviente de una plaga que afectó a todo su pueblo ya hace un tiempo. La plaga estaba preparada por los propios Monjes Negros, y el hecho de que no le afectaran hicieron que pensaran que Klaus estaba bendecido por Nurgle. Pronto Klaus se involucró en las operaciones del culto y gracias a ello fue subiendo de categoría. Entre las filas del culto (o detrás de ellas) también se encuentra un skaven, S’slick, sacerdote renegado del clan Pestilens que ha contribuido al desarrollo de nuevas desgracias (tiene un pequeño laboratorio entre las catacumbas, aunque nadie se atreve a entrar en él).

Informes de Batalla

Caos Absoluto vs Nurgle

Grande y gordo se adaptaba a su silla de montar.
Pustul Nechrosus, gorgoreaba ordenes a unos monstruos tres veces mas grandes que él, balanceando su oxidada maza mientras señalaba una inmensa torre coronada de pinchos que recortaba el crepuscular horizonte como un poderoso titán, ante ella y haciendo un frente que obstaculizaba el paso, una hueste de de jóvenes guerreros pedían a gritos una oportunidad para contentar a su dios.
(-- ¡¡ Mis pustulentos!!) -- Grito Nechrosus --
(--¡¡ Esta noche, esa torre debe ser tomada!!--),
(--Se están creando armas demoníacas que van en contra de nuestros principios, son aberraciones de la naturaleza, horribles a la vista--)
Se escucharon unas risas entre los guerreros de chorreantes armaduras, que fueron rápidamente calmadas con un brutal golpe de maza contra la primera fila, haciendo saltar al capitán los pocos dientes que le quedaban de comer carne seca durante meses de larga marcha.
(-- Mantén a tus guerreros calmados, o no os bendeciré--) continuó (-- y seréis siempre simples humanos, el honor que otorga padre NURGLE, solo es para los que realmente lo merecen, y todas esas heridas infectas que os hacen exudar jugos, eso que os abotarga la garganta, os hará morir en vez de haceros mas fuertes--).
Un fuerte silbido provocó que los hambrientos mastines salieran a la caza. Unos cascos retumbaron en el marchito césped que cubría la explanada, un ensordecedor rugido creado por medio centenar de hombres y bestias gritando, atravesó la llanura, la batalla había comenzado.

Informe de batalla en él que se enfrentan 2 ejércitos del Caos de 2.000 puntos.

El escenario que se juega es BATALLA CAMPAL. Los jugadores:

VICTOR (CAOS)	MARCELO (NURGLE)

VICTOR (CAOS): ejército que usa la lista de Archaón, aquí tenéis el detalle de las unidades, el nombre de este ejército será en adelante “Caos”:

- 5 Mastines del Caos @ 30 Pts
- 5 Mastines del Caos @ 30 Pts
- 5 Mastines del Caos @ 30 Pts
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos @ 65 Pts
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos @ 65 Pts
- 4 Caballeros Elegidos del Caos @ 265 Pts; Marca del Caos Absoluto; Estandarte; Campeón
- 3 Carro del Caos @ 360 Pts. Marca del Caos Absoluto
- 1 * Paladín Legendario del Caos @ 131 Pts; Marca del Caos Absoluto; Arma a 2 Manos; *Yelmo de Incontables Ojos*
- 1 Chamán del Rebaño @ 180 Pts; Marca de Slaanesh; Nivel Mágico 2; Saber Slaanesh; 2x Pergaminos de Dispersión
- 1 Señor del Caos @ 363 Pts; General; Marca del Caos Absoluto; Escudo; *Espada Rúnica del Caos*; *Armadura de la Condenación*; *Montura Demoníaca*.
- 10 Guerreros del Caos @ 211 Pts; Marca del Caos Absoluto; 2º Arma; Estandarte; Campeón
- Cañón Infernal del Caos @ 270 Pts

Reserva de Energía: 4
Reserva de Dispersión: 3
Miniaturas en el Ejército: 48
Total Ejército Coste: 2000

MARCELO (NURGLE): “Los pustulentos”, el nombre de este ejército será en adelante “Nurgle”:

- Señor del Caos @ 329 Pts; General; Marca de Nurgle; Escudo Encantado; Maza de la Inmundicia; Corcel del Caos con barda
- 1 Hechicero del Caos @ 145 Pts; Caos Absoluto; Nivel 2; Pergamino de Dispersión
- 1 Hechicero del Caos @ 110 Pts; Caos Absoluto; Pergamino de Dispersión
- 4 Caballeros Elegidos del Caos @ 325 Pts; Marca de Nurgle; Estandarte; Músico; Campeón
- 1 Carro del Caos Decadente @ 135 Pts; Marca de Nurgle
- 12 Guerreros del Caos @ 248 Pts; Marca del Caos Absoluto; Escudo; Estandarte; Músico; Estandarte de la Ira [50]
- 5 Jinetes Bárbaros del Caos @ 101 Pts; Mayal; Hachas arrojadizas; Músico
- 8 Mastines del Caos @ 48 Pts
- 6 Furias del Caos @ 90 Pts
- 2 Nurgletes @ 80 Pts
- 3 Ogros Dragón @ 237 Pts; Arma a dos manos; Armadura ligera
- 1 Bestia de Nurgle @ 75 Pts
- 1 Bestia de Nurgle @ 75 Pts

Reserva de Energía: 5
Reserva de Dispersión: 4
Miniaturas en el Ejército: 47
Total Ejército Coste: 1998

INTRODUCCIÓN DEL EJÉRCITO DE NURGLE:

Bueno ante todo comentar que esta era mi primera partida a 2000 puntos, y dos unidades singulares, son muy tentadoras, me parece a mí que las de 1500, se van a quedar solo para torneos…je, je, je.

Ahora explicaré a la vez, la táctica que pensaba usar y la composición de mi ejército.

Como no, una unidad de caballeros elegidos de NURGLE, necesitaba a cinco estos tipos, pues sabia que el cañón demonio de mi contrincante me haría mucha pupita. Por eso metí uno mas, por si las moscas, también sabia que metería el algunos berracos de estos, por eso los hice elegidos, para que repartieran mas leña con su ataque de mas. En esta unidad metería mi general, y le situaría en el flanco derecho de los guerreros del caos. Para eliminar las tentaciones de ese flanco que es donde situé al mago.
Necesitaba una unidad de guerreros para crear un bloque central poderoso, y puesto que son un poco lentos y casi nunca me llegan al combate, les puse el estandarte de la ira, que les daría la habilidad de disparar un D6F4 en la fase de magia, para así hacerlos mas tentadores a la hora de que mi adversario se pensara donde disparar o cargar. Metí doce para tener tres filitas, un músico para reagruparlos por si las moscas y le añadí un mago de segundo nivel para potenciar la unidad en la fase de magia, (una unidad de guerreros del caos con proyectiles guau!!!). A estos ni los hice elegidos ni de Nurgle, para ahorrarme la friolera de 122 puntos. Luego metí un carrito, en su flanco izquierdo, este si con la marca de Nurgle, para poder combinar las cargas de mis guerreritos si llegaban a cargar, causar miedo y no tenerlo. (Aunque ya veréis el desastroso final que sufrió.
Junto a las básicas metí una de ligera de bárbaros a la izquierda del todo y cubriendo a los engendros tan vulnerables a “fireballs”, con mayales, hachas arrojadizas (que no penalizan en movimiento y F+1, aunque solo llegan 15cm) y el típico director de orquesta para el +1 de reagrupar. Unos Mastines del caos protegerían mi flanco derecho y en dos filas de cuatro (la próxima meteré dos de 5) tendrían potencia para hacer chequear a mis unidades cercanas por pánico, (por eso puse a su lado a los Nurgletes), y filas para aguantar alguna carguita o destruir algún flanco.

Como especiales, no podrían faltar mis Moscardos de Nurgle, unas furias muy, muy útiles, vuelan, unidad demoníaca, SE5+, inmunes a desmoralización etc.… si aguantaban la desmaterializacion, todo iría bien contra ese cañón, (aunque olvide que el cañón tiene ataques demoníacos, con lo cual anularía mi tirada de salvación de 5+). A estos los metí tras cobertura para evitar su muerte en el primer turno por los disparos, y con un poco de suerte en el segundo ya estarían haciendo cargar al cañón.
Luego las dos poderosas peanas de Nurgletes, unas bestias de contención inigualables, lo mejorcito de mi ejercito, en serio, me han dado mas de una victoria, hostigadores, demonios, cuatro ataques cuatro heridas, potencia tres, y lo mas importante, nube de moscas, -1 al impactar… jejeje.

Ya como singulares, mis adorados ogros dragón, sabia que Víctor metería carros, y su fuerza siete y sus tres ataques serian mas que suficiente para que los carros se esfumaran del sector izquierdo del campo de batalla. Para completar, metí mis dos engendros con la marca de Nurgle, el gordo y el flaco, inmunes a desmoralización, 1d6+1 de ataques envenenados, aunque su penoso movimiento aleatorio, podría ser algo muy divertido, también podría hacer aguas en mis planes hacia ese flanco. Pero bueno, no seria divertido una partida amistosa si no metes algo de este estilo. Solo me quedaban los héroes, había calculado a ojo los puntos que me costarían, pero calcule mal. Solo pude meter a un Señor de Nurgle, esta vez pase de F7 y cambié por ataques envenenados, a ver que pasaba, (nada por que se me olvido que se la puse). Un escudillo encantado, para armadura 0, (aunque los cañonazos lo brearían si lo pillaban, había que hacerlo, para alguna sorpresita de fuerza 5 o 7). Luego un mago de segundo nivel que metí en la unidad de los guerreros y uno de primero que lleve por ahí pululando a ver donde hacia falta su proyectil mágico.
Bueno, hecha la lista empecé a pensar en unas modificaciones, pero bueno, quería probar al señor y un par de singulares a ver que pasaba. Ya estaba preparado para la batalla solo me quedaba ver que llevaría Víctor, Glup, ¿y si metía a Archaón?....

PREPARATIVOS Y DESPLIEGUE:

Como única escenografía se colocó la torre del ejército del Caos en la esquina derecha de su zona de despliegue y una colina grande en la del ejército de Nurgle.

Nurgle decidió que empezará a desplegar el ejército del Caos. Una vez realizado el despliegue la disposición de las tropas quedó de la siguiente manera:

Caos, parte superior de la foto y de izquierda a derecha:

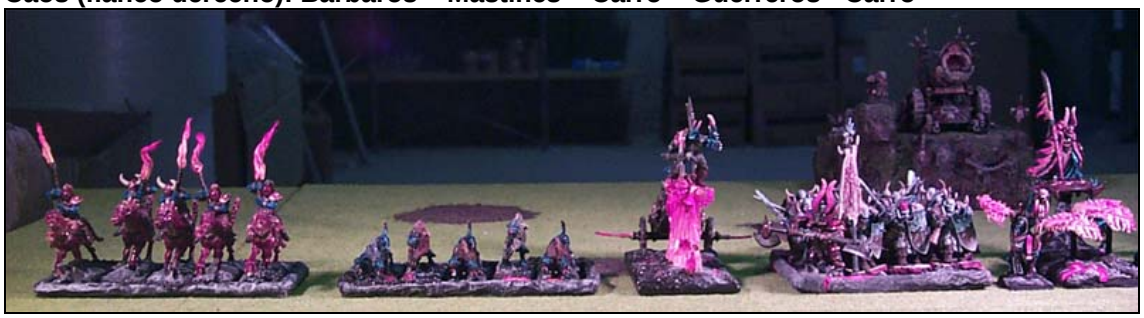
- 5 bárbaros a caballo
- 5 mastines
- 1 carro
- guerreros del caos con paladín exaltado
- chaman hombre bestia
- carro
- caballeros elegidos con general
- carro
- 5 mastines
- 5 bárbaros a caballo
- 5 mastines

Nurgle, parte inferior de la foto y de izquierda a derecha:

- 5 bárbaros del caos
- 2 engendros
- 3 ogros dragón
- carro
- hechicero
- guerreros del caos con hechicero
- caballeros elegidos con general
- 2 peanas de Nurgletes
- 8 mastines
- 6 furias

DETALLE DE LOS EJERCITOS:

Caos (flanco derecho): Bárbaros – Mastines – Carro – Guerreros - Carro



Caos (centro): Carro - Guerreros - Chamán - Carro - Elegidos - Carro

Caos (flanco izquierdo): Mastines - Bárbaros - Mastines

Nurgle (flanco derecho): Nurgletes - Elegidos - Guerreros - Hechiceros

Nurgle (flanco izquierdo): Carro - Ogros dragón - Bárbaros

HECHIZOS:

Caos: el hechicero hombre bestia conocía los hechizos “Tortura deleitable” y “Delicioso suplicio” del Saber de Slaanesh.

Nurgle: 2 hechiceros del Saber del Fuego, el 1º sabía el hechizo “Explosión ardiente”, el 2º conocía los hechizos “Bola de fuego” y “Cabeza ardiente”.

Después de realizar todos los preparativos, se decidió que Nurgle empezaría jugando 1º, su +1 por acabar antes de desplegar le dio la iniciativa en la batalla.

TURNO 1: NURGLE

Movimiento: Nurgle quería la torre del Caos para sí y ordenó a sus tropas que avanzaran sin demora hacia el enemigo, hoy sería un gran festín de muerte y destrucción. Los bárbaros espolearon sus caballos y avanzaron rápidamente por el flanco izquierdo hacia las filas enemigas, prepararon sus hachas arrojadizas. Los 2 engendros con sed de sangre avanzaron, uno más que otro, estas abominaciones no seguían ninguna pauta al desplazarse. El carro y los ogros dragón avanzaron al unísono quedando estas terribles bestias por delante del carro, debían protegerlo. Los guerreros obedeciendo las órdenes de su campeón avanzaron tímidamente su movimiento normal. Los pequeños demonios nurgletes avanzaron rápidamente como una masa de pestilencia. Los perros de Nurgle avanzaron a las ordenes de su señor, pivotaron y avanzaron hacia el centro de las líneas enemigas. Los caballeros elegidos avanzaron hacia el centro del enemigo, las furias hicieron lo propio en diagonal hacia el centro.

Magia: el hechicero de nivel1 lanzó el hechizo de explosión ardiente con éxito sobre los guerreros del Caos, el Caos consiguió dispersarlo, no sin haber gastado todos sus dados de dispersión ese turno. El hechicero de Nurgle de nivel2 lanzo una bola de fuego contra los guerreros del caos, parece que estos eran el objeto de las iras de Nurgle, 2 guerreros murieron envueltos en llamas. El estandarte de la Ira que portaban los guerreros de Nurgle se volvió a cebar con los guerreros del Caos y mato a 2 más, 1/3 de la unidad había caído abatida por la maligna magia, pero se mantuvieron firmes en sus posiciones.

Disparo: los bárbaros no estaban lo suficientemente cerca para lanzar sus hachas arrojadizas, no hubo disparos este turno.

Combate: no se produjo ningún combate.

TURNO 1: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez. Las cosas no empezaban demasiado bien al ver como la única unidad de infantería era reducida miserablemente por la magia, pero el Caos prefirió no avanzar y replegarse ante la marea de putrefacción que se avecinaba, había que proteger la torre de su señor y el combate cuerpo a cuerpo debía esperar un poco más, contábamos con el temible cañón infernal en nuestras filas y debíamos intentar diezmar al enemigo mientras se acercaba. Los bárbaros a caballo del flanco izquierdo amenazaron el flanco de los de Nurgle, una unidad de mastines retrocedió para proteger el cañón, las furias se acercaban peligrosamente y había que entretenerlas. Los bárbaros a caballo del flanco derecho avanzaron imprudentemente cerca de las furias. El resto de las unidades se replegaron en el centro protegiendo el cañón, muy fuerte debía ser el ataque de Nurgle si querían abrir brecha en este frente.

Magia: el chaman hombre bestia del Caos lanzo “Delicioso Suplicio” con fuerza irresistible sobre la unidad de guerreros del caos, eran pocos pero ahora lucharían con determinación, tendrían que matarlos a todos si querían vencerles.
Disparo: el cañón infernal escupió su primera munición, la estimación fue perfecta ya que el disparo iba dirigido al centro mismo de la unidad de guerreros de Nurgle pero al final se desvió hacia un lado y solo pudo matar a un guerrero. Sus compañeros vieron como un demonio le arrancaba el alma pero se mantuvieron firmes, su señor estaba muy cerca de ellos y no le podían fallar, Nurgle sólo recompensa a los mejores guerreros.
Combate: no hubo combate.

TURNO 2: NURGLE

Movimiento: los engendros avanzaron sin demora hacia el enemigo, uno de ellos lo hizo increíblemente rápido, nadie pudo explicarse como la bestia inmunda pudo hacerlo, ya casi estaba lista para lanzarse al combate. Los perros de Nurgle avanzaron hasta situarse delante de los Elegidos del Caos. Los bárbaros a caballo amenazados por el flanco consiguieron escapar y ahora eran ellos quienes se ponían en el flanco de los bárbaros del Caos.

Magia: el hechicero lanzo con éxito una bola de fuego a uno de los carros del Caos, 5 impactos que causaron 4 heridas pero el carro era tremendamente robusto y evito 3. El otro hechicero no consiguió lanzar explosión ardiente por muy poco. El estandarte de la ira fue dispersado con facilidad.
Disparo: ahora sí los bárbaros de Nurgle dispararon sus hachas arrojadizas matando a un bárbaro del Caos.
Combate: los nurgletes y las furias cargaron contra los bárbaros a caballo, éstos, viendo lo que se les venia encima decidieron huir pero las furias consiguieron alcanzarles despellejándoles y haciéndoles trizas por la espalda.

TURNO 2: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez. Los mastines y los bárbaros del Caos se replegaron detrás de los bárbaros de Nurgle, seguía el juego de desaparecer de su línea de visión para que el enemigo no pudiera atacar. Los guerreros marcharon valientemente hacia delante, la magia había hecho que se creyeran invencibles, la amenaza del carro y los ogros dragón no era suficiente para ellos, ni siquiera los engendros que se aproximaban les inquietaron. 2 carros se juntaron en el centro para proteger la línea defensiva, Los mastines del Caos avanzaron hasta el flanco descubierto de su señor.
Magia: no se lanzó ningún hechizo para no perder el que permanecía en juego.
Disparo: el cañón estaba preparado para causar más daños, esta vez los malévolos enanos decidieron que los elegidos de Nurgle serian su objetivo. El proyectil fue lanzado con gran puntería y se aproximaba al centro exacto de la unidad, Nurgle se temía lo peor, el disparo se desvió hacia la derecha con la fortuna de ir a parar al general, el aviso de “cuidado señor” no fue suficiente y el proyectil se estampó de llenó en el cuerpo del general. Nurgle le había dado gran fortaleza a este señor ya que sufrió 3 heridas quedando vivo con una sola. Un caballero fue impactado por los restos del proyectil y murió con su alma desgarrada en mil pedazos.
Combate: no hubo combate.

TURNO 3: NURGLE

Movimiento: los engendros avanzaron al unísono hacia el centro de la línea enemiga. Las furias avanzaron hasta situarse muy cerca del cañón, le obligarían a arrasar en el siguiente turno. Los nurgletes avanzaron hasta el flanco de los mastines del caos en el flanco izquierdo. Los ogros dragón marcharon al máximo en dirección al enemigo, era la hora del combate. El carro avanzó por detrás de los ogros dragón, los mastines avanzaron hasta situarse delante de los guerreros del Caos. Los Elegidos de Nurgle avanzaron por el flanco derecho hasta situarse cerca de los mastines.

Magia: El hechicero lanzó una bola de fuego que fue dispersada con un pergamino. Falló el lanzamiento de explosión ardiente y el estandarte de la ira fue dispersado.
Disparo: Los bárbaros volvieron a matar un bárbaro con sus hachas arrojadizas, los bárbaros del Caos se mantuvieron firmes pese a que estaban siendo atacados con ferocidad.
Combate: no hubo combate.

TURNO 3: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez. Los mastines del Caos del flanco izquierdo se colocaron delante de los Elegidos de Nurgle. Los Elegidos del Caos amenazaron el flanco de los de Nurgle. Los mastines del Caos del centro se dieron la vuelta para amenazar la retaguardia de las furias, ahora trabadas con el cañón. Los bárbaros a caballo restantes se colocaron en el flanco de los de Nurgle y los mastines por delante, ahora estaban rodeados.

Magia: no se lanzó ningún hechizo para no perder el que permanecía en juego.
Disparo: el cañón no pudo disparar ya que arrasó contra las furias.
Combate: el Cañón infernal se vio obligado a arrasar contra las furias, ningún bando hirió al otro pero el combate lo ganó el cañón por resolución (potencia). Las furias pasaron el chequeo de inestabilidad a 7.
Los 2 carros del Caos cargaron contra los mastines de Nurgle en el centro, estos huyeron y la carga fue fallida. Los carros avanzaron en línea recta hasta situarse a distancia de carga de los guerreros de Nurgle.

TURNO 4: NURGLE

Movimiento: los mastines fallaron el chequeo de reagrupamiento y siguieron huyendo. Los engendros avanzaron la misma distancia y uno de ellos se trabó en combate con los guerreros del Caos. Los Elegidos de Nurgle avanzaron al lado de los Nurgletes. Los Ogros Dragón avanzaron al lado de la colina del cañón. Los bárbaros de Nurgle se situaron detrás de los mastines del Caos, seguía el juego del escondite.

Magia: no se lanzó con éxito ni bola de fuego ni explosión ardiente, el estandarte de la ira fue dispersado.
Disparo: los bárbaros de Nurgle dispararon a los mastines pero fallaron todos sus disparos.
Combate: el cañón mató a 2 furias y por resolución de combate perdieron y desaparecieron al fallar el chequeo de inestabilidad.
Los nurgletes cargaron a los mastines por el flanco, los perros fallaron el chequeo de miedo pero tenían más potencia de unidad y se mantuvieron, el combate se resolvió con un empate.
El carro de Nurgle cargó a los guerreros ya trabados con el engendro. El paladín exaltado con el yelmo de incontables ojos atacó 1º e hizo pedazos al carro con su Fuerza 7, el resto de guerreros atacó al engendro causándole una herida, el engendro no consiguió matar a ningún guerrero.
Los guerreros de Nurgle cargaron contra un carro pero éste huyó dejando a los guerreros a distancia de carga del otro carro del Caos. El carro que huía estuvo a punto de hacerse pedazos al quedarse al borde de la colina donde estaba situado el cañón.

TURNO 4: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez al poder repetir la tirada (bendita marca del caos absoluto!). El carro que huía no se reagrupó y se salió del campo de batalla, además chocó contra la colina del cañón, pobre carro!. Los Elegidos del Caos se colocaron delante de los de Nurgle, les estaban retando, los generales se pusieron frente a frente. Los bárbaros y los mastines envolvieron a los bárbaros de Nurgle.
Magia: no se lanzó ningún hechizo para no perder el que permanecía en juego, el jugador de Nurgle olvidaba siempre dispersarlo.
Disparo: el cañón disparó una vez liberado de las furias, el objetivo eran nuevamente los guerreros de Nurgle. El disparo iba bien encaminado pero se desvió finalmente sin impactar.
Combate: el combate entre el engendro y los guerreros continuó, los guerreros lo hicieron pedazos con sus armas y lo dejaron hecho una masa sanguinolenta. Los nurgletes y los mastines volvieron a empatar.

TURNO 5: NURGLE

Movimiento: los mastines no se reagruparon y siguieron huyendo. El engendro que quedaba consiguió trabarse por el flanco con uno de los carros. Los Elegidos se alejaron cobardemente de los Elegidos del Caos, el debilitado señor de Nurgle se separó de la unidad. Los bárbaros a caballo volvieron a esquivar a las unidades del Caos (mastines y bárbaros) y se pusieron a salvo de una posible carga. Los Ogros Dragón se situaron frente a los guerreros del Caos.

Magia: El hechicero lanzó explosión ardiente contra el cañón infernal que fue dispersada con un pergamino. Falló el lanzamiento de bola de fuego y el estandarte de la ira fue dispersado.
Disparo: los bárbaros mataron a un mastín con sus hachas arrojadizas.
Combate: los Nurgletes y los mastines volvieron a empatar. El engendro hizo 2 heridas al carro y éste le hizo una, el carro se mantuvo firme pese a chequear a 6.

TURNO 5: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez. Los Elegidos del Caos avanzaron hasta situarse detrás de los de Nurgle, no podían dejarles escapar ahora que el general se había ido. La unidad restante de mastines del Caos se acercó a los Elegidos de Nurgle para evitar que éstos pudieran marchar y escapar. Los guerreros del Caos se encararon valientemente contra los Ogros Dragón retándoles a un combate encarnizado. Los bárbaros abandonaron el juego del escondite y ayudaron a sus compañeros guerreros amenazando el flanco de los Ogros Dragón. Los mastines se colocaron delante de los bárbaros de Nurgle para evitar que éstos pudieran ayudar a los Ogros Dragón.
Magia: Nurgle dispersó el hechizo que permanecía en juego (por fin!), justo cuando los guerreros del Caos podían combatir contra los Ogros Dragón. El hechicero del Caos no tenía ninguna unidad al alcance por lo que no pudo lanzar ningún hechizo.
Disparo: el cañón no disparó este turno por despiste de su dotación (o de su general jeje!).
Combate: el carro cargó por el flanco contra los guerreros de Nurgle, 3 guerreros cayeron muertos bajo sus cuchillas, el combate acabó en empate gracias a la superioridad, filas y estandarte de los guerreros.
El engendro y el carro se hicieron una herida cada uno para acabar empatando el combate. Los Nurgletes y los mastines volvieron a empatar.

TURNO 6: NURGLE

Movimiento: Los mastines no se reagruparon y abandonaron el campo de batalla.
Magia: los hechiceros de Nurgle consiguieron matar a 2 enanos del Caos con sus hechizos, de haber matado al que quedaba el cañón habría sido eliminado.
Disparo: los bárbaros mataron con sus hachas a los 4 mastines que quedaban.
Combate: Los Ogros Dragón evitaron a los guerreros del Caos y cargaron contra el carro que estaba trabado en combate con el engendro. El resultado fue que los Ogros Dragón hicieron papilla el carro con su Fuerza 7. Los guerreros de Nurgle hicieron huir al otro carro. El general de Nurgle cargó contra la unidad de mastines que permanecía libre y los aniquiló. Los nurgletes y los mastines volvieron a empatar.

TURNO 6: CAOS

Movimiento: el paladín exaltado pasó el chequeo de estupidez.
Magia: el chaman del Caos no pudo lanzar hechizos al haberse puesto a cubierto de los hechizos enemigos y no tener línea de visión.
Disparo: al haber perdido a 2 miembros de la dotación el cañón no pudo disparar este turno.
Combate: Los Nurgletes y los mastines volvieron a empatar. Los Elegidos del Caos consiguieron finalmente cargar frontalmente contra los de Nurgle, por fin se producía un combate épico. 2 Elegidos de Nurgle murieron, ninguno del Caos, los de Nurgle perdieron el combate de 3 pero superaron el chequeo y se mantuvieron firmes. DIGNOS CABALLEROS DE NURGLE!!!

RESULTADO DE LA BATALLA: EMPATE

Las bajas del ejército del Caos: 365 pts
- 2 X 5 mastines (60 pts)
- 2 X carros (240 pts)
- 5 bárbaros a caballo (65 pts)

Las bajas del ejército de Nurgle: 635 pts
- 8 mastines (48 pts)
- 6 furias (90 pts)
- 1 carro (135 pts)
- ½ General (177 pts)
- ½ Caballeros Elegidos (110 pts)
- 1 Engendro (75 pts)

RESULTADO: +270 pts para Caos

Cuadrantes: 2 vacíos y 2 se anularon. Ningún otro factor a contabilizar.

CONCLUSIÓNES VICTOR: batalla muy reñida donde ambos nos protegimos de las cargas de las unidades poderosas. Mucho movimiento táctico para salir del ángulo de visión de las unidades a distancia de carga. Se produjeron pequeñas escaramuzas y como único combate importante cabe destacar la carga en el último turno de los Elegidos del Caos a los de Nurgle, donde estos pasaron heroicamente un chequeo a 5 para no huir, esto decidió que la batalla no acabara en una victoria marginal para el ejército del Caos. El jugador del Caos utilizo inteligentemente sus unidades de mastines para evitar el movimiento de marcha de las unidades enemigas.

CONCLUSIÓNES MARCELO: Aquí termina una batalla de verdad, cuando te das cuenta de como los errores y el factor suerte pueden torcer tus planes y llevarte por senderos que nunca imaginarias que utilizarías en una batalla de este calibre, y te paras a reflexionar como será la próxima lista.
Fue una batalla muy, muy igualada, dos ejércitos del caos chocando de frente, simplemente se resolvería a suerte en los dados, y esta batalla se distinguió por carecer de esos magníficos choques frontales. Nos tiramos toda la partida buscando flancos y unidades que fueran a ganar sobre seguro, los combates se producían solo por el fallo del contrario, puesto que no caíamos en trampas que hábilmente habíamos aprendido jugando juntos...fue gracioso.
Bueno, la magia es algo que echaba de menos en torneos y que ahora podía poner y utilizar efectivamente, pero un señor del caos me parece demasiado, aun sigue valiendo muchos puntos que son muy tentadores de usar en muchas otras cosas, como por ejemplo una unidad de minotauros con la marca de nurgle, jejejeje.
También una unidad mas de caballería ligera es una atractiva idea, y por supuesto otra peana mas de Nurgletes, potenciar aun mas la magia es una tarea nueva y divertida que hace mucho que no practico, dado que Nurgle es ya de por si muy caro como para meter magos tochos.
En fin, que me pudo la tentación, la próxima lista estará un poco mas desequilibrada, puesto que será a 2500 puntos, y como sé a quien me enfrento….Jejejeje.
Bueno, ¡¡que tengo unas ganas de revancha!!!

Gigante de Nurgle

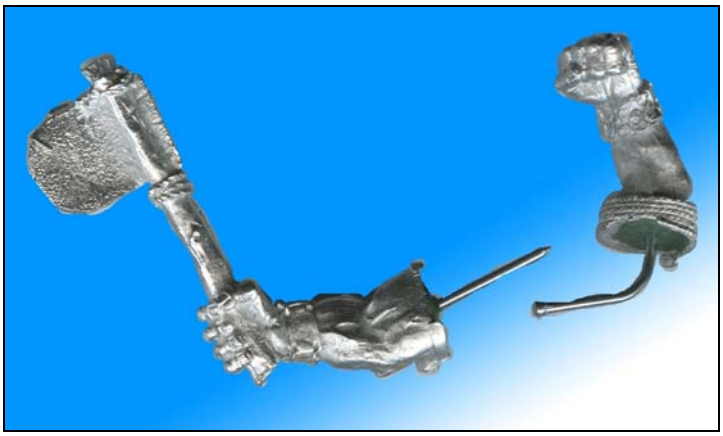
By Victor (www.tzeentch.com)

Bueno, bienvenidos al “Bricocurso” sobre masilla de tzeentch.com, en este artículo vamos a crear un gigante de Nurgle:

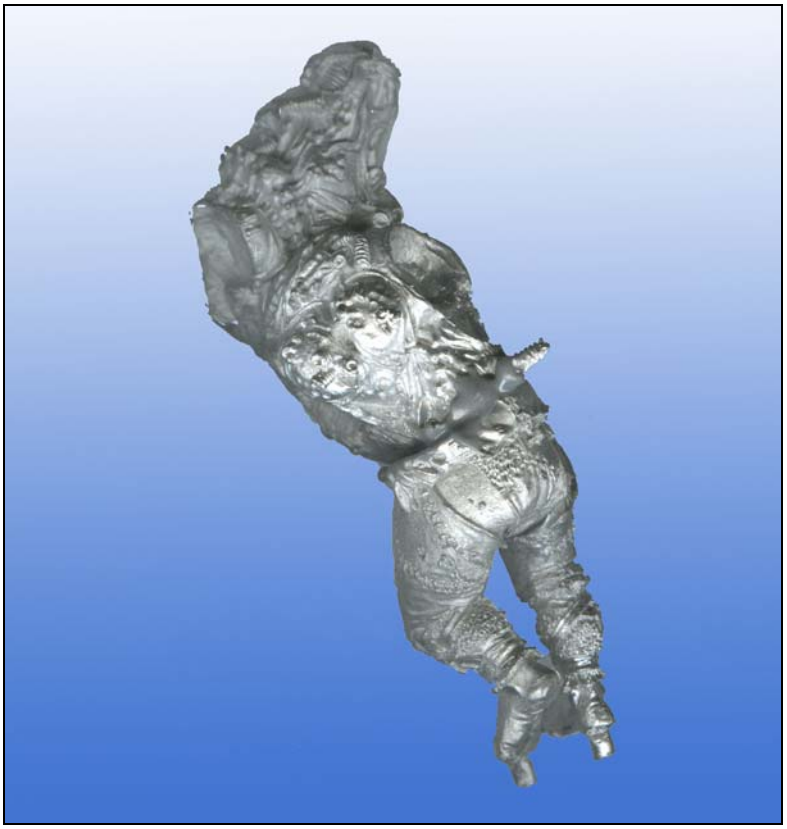
1.---Lo primero examinar las piezas y ver las diversas posibilidades de unión, como encajan... etc.
Pegarlas con blutak temporalmente para ver el dinamismo y la estabilidad una vez hecha la composición.

2.---Hacer los taladros necesarios para encajar las piezas que lo necesiten.

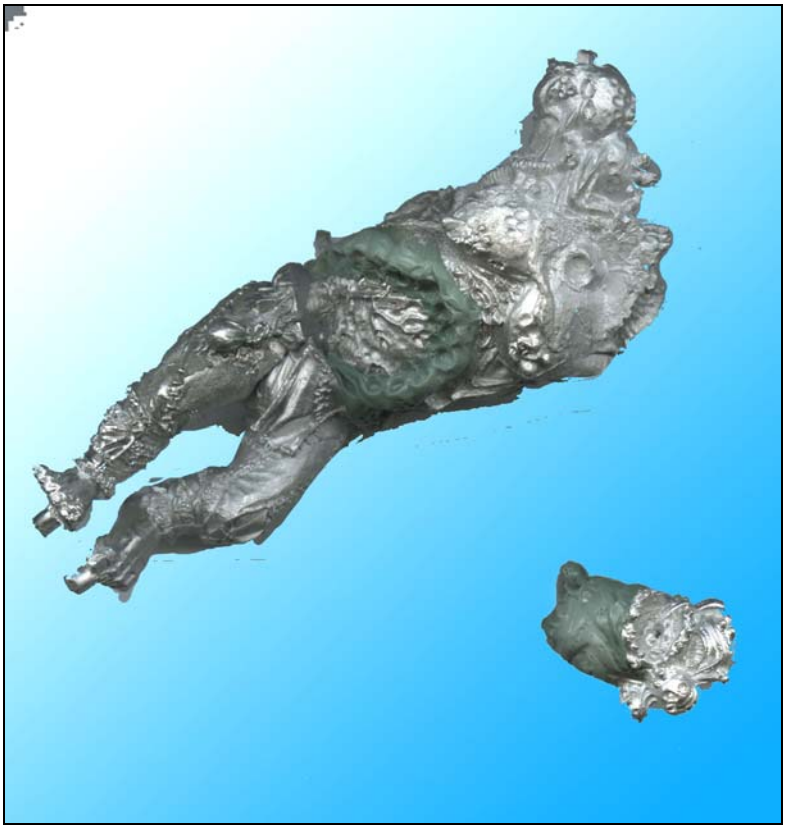
Se taladra con una broca pequeña y una dremel.
Se pone un clavo y se torsiona hasta conseguir la posición deseada.
Decidí que este gigante es un ser tan fuerte y legendario que la bendición de nurgle solo le afecta a trozos, conservando parte de su personalidad. Pero su lado izquierdo ha sido muy bendecido.



3.---Utilizamos el cuerpo de la gran inmundicia sin piernas y las dos piernas del gigante orco.



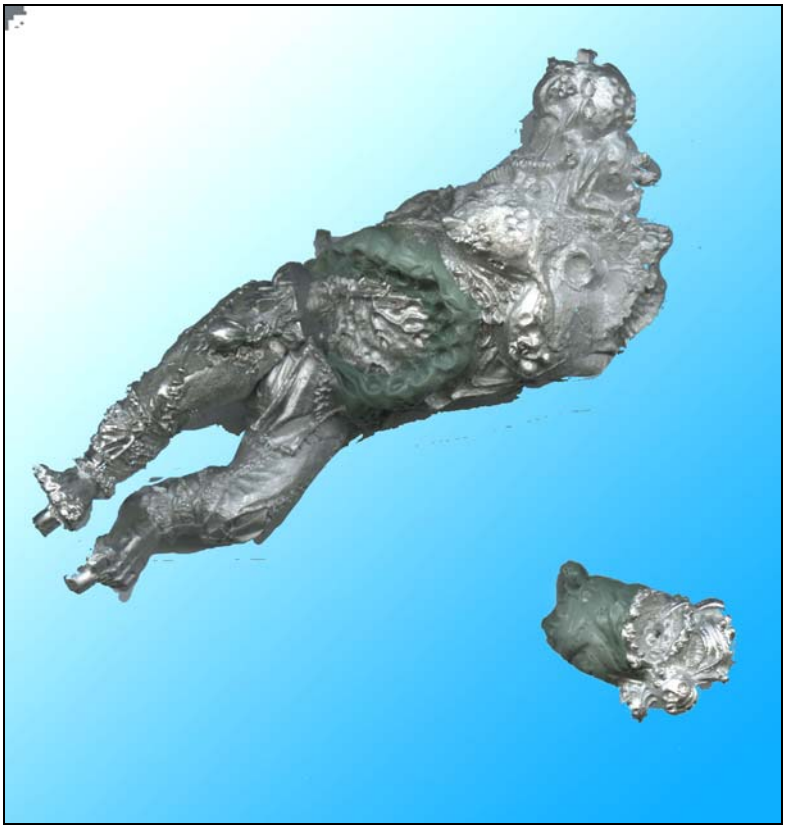
Esta parte fue difícil, puesto que el gigante tiene una cintura muy pequeña comparada con la masa corporal de la gran inmundicia. Por eso una vez anclado se procedió a unir y a crear cuerpo con masilla de soldadura rápida de dos componentes.



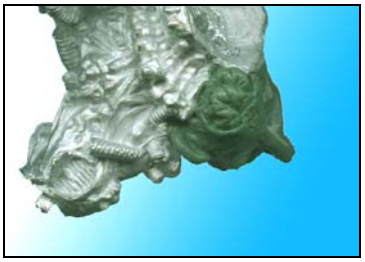
4.--- Después se procedió a hacer unos michelines de masilla verde, aquí la mezcla fue de más parte azul que amarilla, un 55/45 % para añadir más resistencia:

Se empieza a hacer la cabeza con formas básicas sobre la de la gran inmundicia:

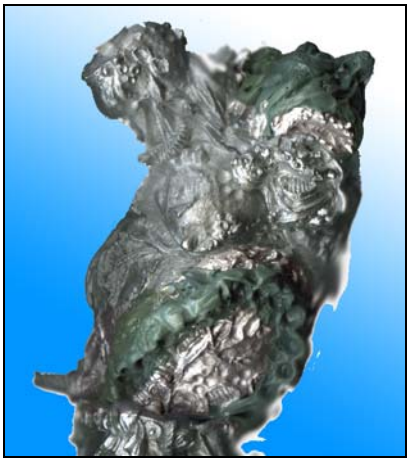
5.---Aquí modelamos un churrillo y lo pusimos rodeando la panza y le practicamos unos orificios a modo de encías para incrustar los colmillos mas tarde:



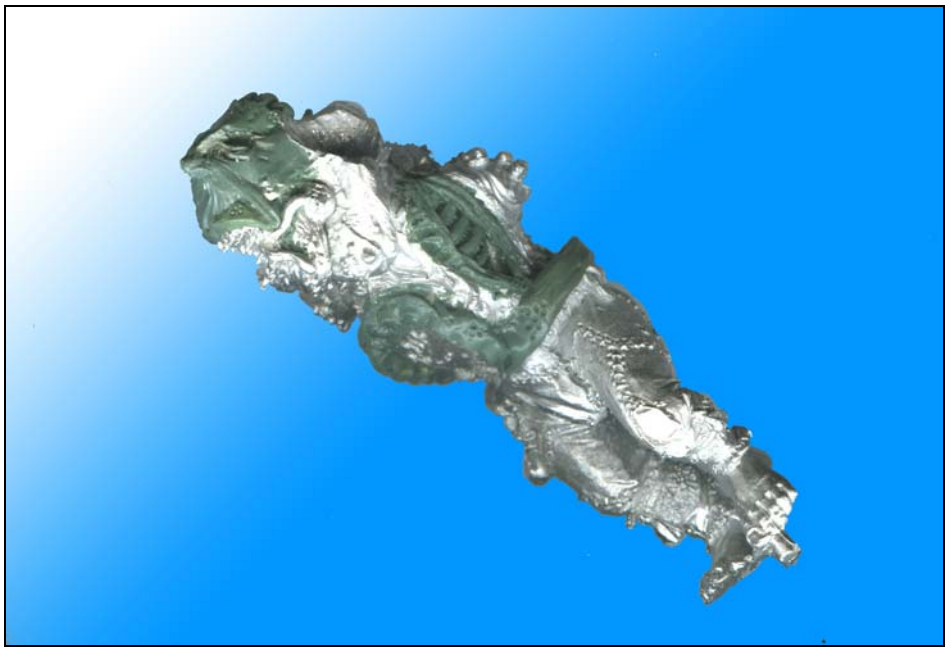
6.---Procedemos a pegar la cabeza al cuerpo para que luego no nos de problemas de encaje al añadirle la masilla y se modela la parte de atrás de el cráneo y se une a la columna vista de la gran inmundicia. Para disimular la unión y dar un aspecto mas Nurglesko se le modela un poco de cerebro:



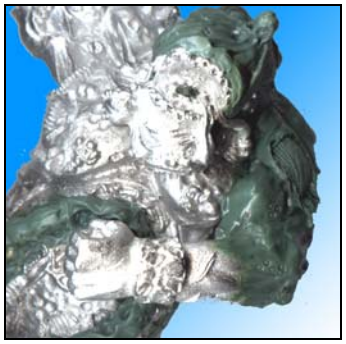
También modelamos una oreja para que pueda oír.



Añadimos unas costillas para rellenar el hueco entre el brazo y la tripa.

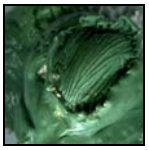


7.--- Aquí modelo la parte superior del brazo, posicionándolo como si se sujetara las tripas, desarrollando el antebrazo, el bíceps y el hombro:



Pues sólo tenemos el antebrazo izquierdo del gigante:

Le hacemos roturas en la piel para que se le vean los músculos:



Se perfora la piel con la paletilla y con un cuter se le modelan las fibras musculares. Se da textura a la piel con el cepillo de púas de cobre. Se hace otra herida en el codo y modelamos los huesos, el húmero y el radio:

También añadimos detalle de por donde colgaran las tripas vaciando bolsas de masilla verde colocadas en sitios estratégicos:

Aquí viene lo más complicado, una vez encajadas todas las piezas, compuesta la escena de movimiento y encajado en la peana, dando por bueno el resultado procedemos a unir la

masilla con el plomo, a modo de suavizado, normalmente esto lo suelo hacer cuando aun esta la masilla fresca, pero en esta ocasión preferí unirlo con trocitos superpuestos:

Luego añadir detalles del tipo granos, gusanos, tripas, tentáculos etc...

Una vez esta todo terminado procedemos a imprimarlo para ver que tal resulta:

Por ultimo os pongo una muestra de las herramientas que utilice y una explicación de cada una:

1:-El clásico portaminas de mina retráctil, este sirve para hacer botones y granos presionando con el pero sin mina:

2:-Portaminas con aguja, esto es para hacer puntitos, orificios, etc...

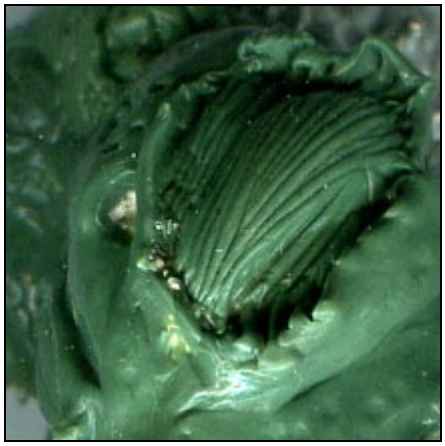
3:-originalmente para repujar cuero otra utilidad muy buena es la de esta paletilla, pera pegar a los sitios la masilla y para dejarla lisita y pulida.

4:-Otro portaminas con el orificio mas grande. Para lo mismo que el 1 pero mas grande:

5:- es para acceder a sitios recónditos de la mini doblándolo y para desatascar el loctite.

6:-Este mini torna es para hacer líneas rectas presionando perpendicularmente con la punta, para escamas, pliegues de la ropa etc...

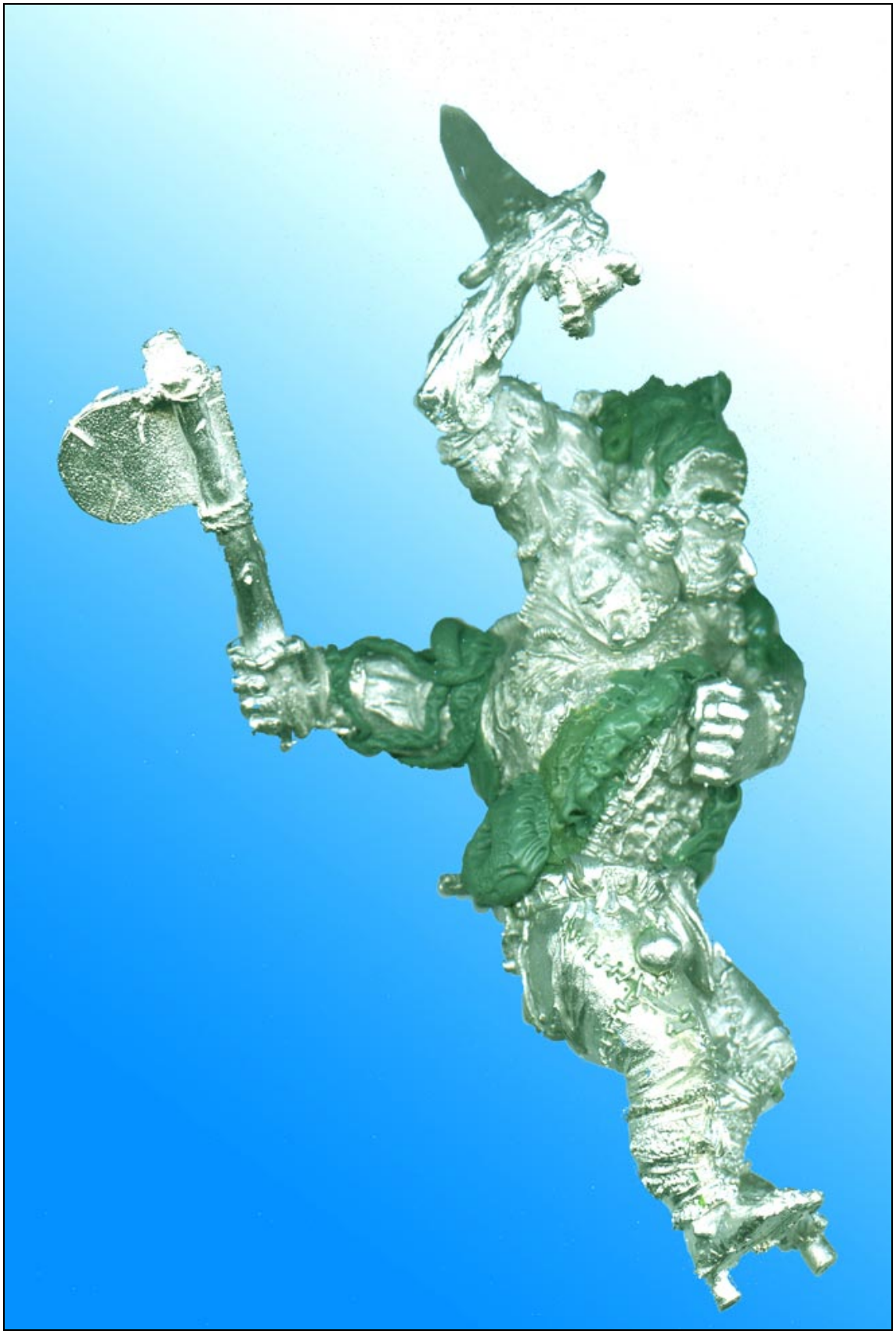
7:-Un cuter, esto es para hacer líneas muy finas que requieran mucho detalle, lo uso para modelar el pelo y los músculos del brazo:



Y la 8 son unas típicas pinzas para las astillas que se clavan en los dedos y los pelos difíciles, con esta herramienta tengo acceso a pequeñas piezas y así evito dejar las huellas dactilares en ella.

1
2
3
4
5
6
7
8

Finalmente os pongo algunas fotos adicionales del gigante de Nurgle:



Aquí termina el artículo, espero que os haya sido de ayuda, NURGLE POWER!!!

www.tzeentch.com