

Warhammer Quest



• GUERRERO DEL CAOS •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• GUERRERO DEL CAOS •

Los Guerreros del Caos son considerados como máquinas inhumanas, demoníacos, hombres que han vendido sus almas para sentir el placer de la masacre indiscriminada. De hecho esto es cierto hasta cierto punto, ya que hay quienes están tan asolados por el Caos que deben permanecer eternamente en la hueste de sus maestros demoníacos, olvidando y abandonando su humanidad para siempre.

Hay muchas razones por la que un hombre puede convertirse al Caos, y muchos caminos que pueden llevar a servir a los dioses oscuros. Algunos son reclutados por sectas en su ciudad natal, aparentando una cosa por el día, y uniéndose al aquellarre por la noche, disfrutando del peligroso placer de lo prohibido. Otros podrían ser obligados a seguir el camino del Caos a través de una tragedia personal. Sea cual sea la causa, la desesperación es a menudo la que ha conducido a individuos rectos hacia la decadencia y el oscuro camino de la depravación y el cambio.

Algunas veces soldados de fortuna, mercenarios o gente independiente son inculcados en las filas de aquellos que siguen al Caos.



En sus casos la desesperación es a menudo más inmediata - quizás ellos claman por la salvación cuando sus enemigos se ciernen sobre ellos para matarlos, y toda esperanza parece perdida. Entonces, los poderes del Caos pueden ver la oportunidad para intervenir y salvar al individuo - pero a un precio.

Sin embargo, ellos han hecho ya el pacto con los poderes del Caos. Todos los Guerreros del Caos tienen ciertas cosas en común: ellos han vendido sus almas a los Señores del Caos, y han vislumbrado la posibilidad de la inmortalidad y el poder más allá de los sueños. Igualmente, todos ellos saben que no hay vuelta atrás - están inevitablemente condenados.

Cuando los otros Aventureros conocen por primera vez al Guerrero del Caos, las deformaciones por las influencias de sus maestros demoníacos pueden haberse ya manifestado de forma visible, como marcas en su piel, rasgos retorcidos o en casos extremos ojos extra, orejas, dedos u cualquier otra parte de él. Si este fuese el caso, entonces es probable que el Guerrero del Caos tenga mucho cuidado e intente ocultar su verdadero aspecto cuando esté en compañía de los demás Aventureros, vistiendo su armadura todo el tiempo, o manteniendo su rostro oculto por una pesada capucha, pieles o una túnica.

Si los Aventureros conociesen su verdadera naturaleza, sería poco probable que tolerasen la compañía de un Guerrero del Caos, ya que es probable que ellos se hayan enfrentado a tipos de su calaña en el pasado.



Sin embargo, por si mismos, muchos Guerreros del Caos no son malos, ellos simplemente siguen un camino diferente al resto del mundo. Sus objetivos, sus impulsos, sus metas y sus deseos son a menudo incomprensibles para cualquier otra criatura, inevitablemente esto hace que estos individuos sean marginados en

cualquier sociedad, salvo con los de su propia especie. Sin embargo, durante un tiempo, un Guerrero del Caos puede llegar a ser un aliado incondicional, un luchador letal y un poderoso oponente para quien se interponga en su camino. El suyo es un camino solitario, y que en última instancia conduce al reino más oscuro imaginable.

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo necesario para introducir a un nuevo Aventurero a tus aventuras de Warhammer Quest. Incluyendo su tarjeta de aventurero, su contador de aventurero, su carta de equipo, un libro de reglas, algunas cartas especiales y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este reglamento se divide en tres secciones: una para la sección de Warhammer Quest básico, una para la sección Avanzada de Warhammer Quest y otra para la sección de Rol.

Las reglas de Quest Warhammer contienen todas las reglas necesarias para usar al Guerrero del Caos en tus juegos. Las reglas avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Guerrero del Caos a través de los niveles de batalla, incluidos los hechizos, las habilidades o reglas especiales, y la sección final proporciona la guía de reglas para el uso del nuevo Aventurero en el juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si lo deseas, es posible sustituir a uno de los aventureros del juego básico de Warhammer Quest por el Guerrero del Caos. Simplemente permite que uno de los jugadores elija al Guerrero del Caos.

Las reglas que siguen a continuación explican cómo utilizar al Guerrero del Caos en tus juegos. Recuerda que debes devolver el contador de Aventurero original a la caja, sustituyéndolo por el del Guerrero del Caos!

Recuerde también que si no hay un Bárbaro en el equipo, entonces uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la linternia y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si lo deseas, puede haber más de cuatro Aventureros en una aventura, añadiendo al Guerrero del Caos al equipo de los Aventureros. Si haces esto tendrás que asegurarte de que ¡hay Monstruos suficientes para todos! Las cartas y las tablas del juego Warhammer Quest están diseñadas para grupos de cuatro Aventureros y si juegas con quince Aventureros diferentes para una mazmorra entonces el juego en sí no presentará ningún desafío para nadie! Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos. Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos. Rollo de cuatro orcos serán seis y así sucesivamente.

• EMPEZANDO COMO GUERRERO DEL CAOS •

El perfil de un Guerrero del Caos es el siguiente:

Heridas	3D6
Movimiento	4
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	3
Resistencia	3 (4)
Iniciativa	3
Ataques	1
Destrabarse	5+

HERIDAS

El Guerrero del Caos comienza con 3D6 Heridas. Cuando tires el dado para determinar el número de heridas, recuerda que si sacas un “1” en un dado puedes repetir la tirada pero si vuelves a sacar otro uno deberás aceptar el resultado.

EQUIPO

El guerrero del Caos no tiene una carta de equipo como tal, en lugar de eso él inicia el juego con la carta de la “Marca del Caos”. Esta representa el emblema mágico que el Guerrero del Caos tiene grabado en su carne, el signo de su patrón del Caos. La marca del Caos permite al Guerrero del Caos volver a tirar un único dado una vez por aventura.

ARMAS

El Guerrero Caos porta un poderoso hacha, que causa 1D6 + su Fuerza (3) de Heridas cada vez que impacta en su objetivo.

ARMADURA

Al inicio del juego, el Guerrero del Caos viste una armadura ligera, lo que le da un +1 a su Resistencia (pasando su resistencia de 3 a 4).

REGALOS DEL CAOS

Además del equipo, la armadura y las armas descritas anteriormente, el Guerrero del Caos comienza con un cierto número de habilidades y objetos especiales. Debido a la naturaleza impredecible del caos, la naturaleza y el número de estos “regalos” no es fijo. Cada vez que lleves a un Guerrero del Caos a un juego de Warhammer Quest, deberás averiguar cuáles son esos “regalos”. Antes de iniciar el juego, tira un dado y consultar la tabla de abajo.

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | El Guerrero del Caos empieza el juego con 2 Atributos del Caos y 1 Artefacto del caos. |
| 4-6 | El Guerrero del Caos empieza el juego con 1 Atributo del Caos y 2 Artefactos del caos. |

Haz una tirada en las dos tablas de a continuación para saber qué Artefactos/Atributos tiene tu Guerrero del Caos.



* ATRIBUTOS DEL CAOS (Tira 1D6) *

1 Idiota: Si el Hechicero obtiene un 1 en la tirada de la Fase de Poder, el Aventurero se convierte en un estúpido, un idiota balbuceante. Él tendrá una HA de 1 hasta el final del turno que volverá a la normalidad.

2 Conocimiento Arcano: Si el Hechicero obtiene un 6 en la Fase de Poder, el Aventurero se verá acosado por oscuros y caóticos pensamientos. Tira 1D6:

1-2 El Guerrero del Caos no puede hacer nada este turno. Cualquier oponente que lo ataque tendrá un +2 en sus tiradas para impactar. El Guerrero del Caos volverá a la normalidad al comienzo del próximo turno.

3-6 El Guerrero del Caos gana +1D6 a su iniciativa para este turno. Él puede coger una Carta de Hechizo al azar, que deberá ser utilizada inmediatamente. El hechizo se lanza automáticamente. Si no puede lanzarse por alguna razón será descartado.

3 Mordisco Venenoso: Una vez por turno el Guerrero del Caos podrá hacer un ataque especial de un Mordisco, además de sus ataques habituales. El Ataque de Mordisco tendrá un -1 al impactar y causará 2 Heridas, sin ningún modificador.

4 Magia de la disformidad: Al inicio de la partida coge al azar una Carta de Hechizo. El guerrero del Caos podrá lanzar este hechizo una vez por aventura y funcionará automáticamente.

5 Teleportación: Una vez por aventura, el Guerrero del Caos puede teleportarse en vez de mover. Puede aparecer en cualquier casilla del tablero. Cuando él se teleporte ignora las reglas de estar trabado, ignore las reglas sobre perderse en la oscuridad!

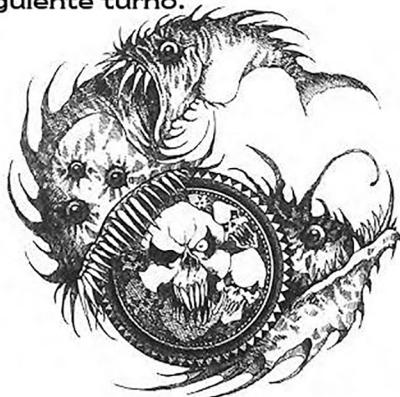
6 Furia Disforme: Al inicio de cada nuevo evento que indique la aparición de un Monstruo tira un dado. Con un resultado de 6, el Guerrero del Caos entra en Furia Asesina durante todo ese combate. Mientras esté en Furia Asesina él tiene +2 Ataques, pero con un -1 al impactar.



ARTEFACTOS DEL CAOS (Tira 1D6)

1 Espada defensora: Esta arma reduce los ataques de un oponente del aventurero Guerrero del Caos en -1.

2 Anillo Paralizador: Este anillo permite que el portador crear un Misil de Hielo. Este anillo se puede usar una vez por turno, además de los otros ataques que pudiera hacer. El Guerrero del Caos debe hacer una tirada para impactar con su Hab. de Proyectil. Cualquier monstruo impactado se congelará durante el resto del turno. Mientras este congelado, el monstruo no podrá atacar o ser atacado. El monstruo volverá a la normalidad al comienzo del siguiente turno.



3 Espada Látigo: Esta arma permite al Aventurero atacar a oponentes que estén hasta a cuatro casillas de distancia de él.

4 Cálix de la noche: Tira un dado al comienzo del juego, este será el número de ataques que impactarán automáticamente en esta aventura. El Guerrero del Caos podrá elegir que ataques impactaran de forma automática.

5 Espada Hipnótica: Esta espada tiene un efecto hipnótico sobre los monstruos que están atacando al Guerrero del Caos. Cualquier monstruo que ataque al Guerrero del Caos deberá tirar un dado. Si su puntuación es de 6, el monstruo no podrá hacer nada en ese turno.

6 Hacha de Golpe Poderoso: Una vez por aventura, esta arma causa 8D6 Heridas, la Armadura y la Resistencia se aplican de la forma habitual. El Guerrero del Caos debe indicar que va a hacer este ataque especial antes de tirar los dados para impactar. Si él falla, el ataque se perderá. En cualquier otro caso causa 1D6+3 Heridas, aunque el ataque sigue siendo mágico.

EL GUERRERO DEL CAOS Y LOS TESOROS

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

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

Aunque el Guerrero del Caos no puede utilizar tesoros mágicos, él puede, por supuesto, utilizar artefactos del Caos!



• REGLAS AVANZADAS •

VISITANDO ASENTAMIENTOS

El Guerrero del Caos es un tanto enigmático, es un personaje inusual, y como tal puede causar suspicacia y desconfianza cuando visita un asentamiento. A veces, la milicia de un asentamiento incluso expulsará al Guerrero del Caos fuera de la ciudad. Por supuesto, si él tiene alguna señal obvia del caos, la probabilidad de que esto ocurra aumenta enormemente.

Cada vez que los aventureros llegan a un asentamiento, el Guerrero del Caos debe tirar un dado por cada atributo del Caos que posea que obviamente se ha manifestado. Estos atributos están marcados con una estrella (*) en la siguiente tabla. Si en alguno de los dados aparece con un 1, entonces se le negará el acceso al Asentamiento.

El Guerrero del Caos puede visitar las siguientes localizaciones:

La Taberna, a cualquier comerciante, el Laboratorio del alquimista y el Templo del Caos. Él puede visitar la Escuela de Lucha del Luchador de Pozo (pero no la armería). Puede visitar la Casa de Apuestas. Y no podrá absolutamente visitar ningún otro lugar.

¿QUÉ PUEDO COMPRAR?

El Guerrero del Caos puede comprar cualquier artículo que esté disponible para el Bárbaro, con la excepción de las armas de proyectiles. A él no le gustan este tipo de armas a distancia, prefiriene acabar con sus enemigos de un buen tajo.

TEMPLO DEL CAOS

En muchas ciudades hay quienes sienten rechazo por los dioses aceptados, la religión establecida, y se han cambiado a otra, una de culto más oscuro. Estos cultos del Caos están llenos de secretos, ya que quienes se revelan como un seguidor del caos son rechazados, injuriados y a veces suelen ser ejecutados. Sin embargo, el atractivo del Caos es el poder y la inmortalidad, y por lo general no son pocos los locos que están dispuestos a arriesgarse si es necesario para obtener los beneficios de los dioses del Caos.

Cada vez que se visite un Asentamiento, el Caos Guerrero puede intentar buscar un Templo del Caos, para orar a sus dioses oscuros y hacerles ofrendas y sacrificios en el altar situado dentro.

El Guerrero del Caos debe encontrar el templo, como se haría con cualquier otra ubicación especial en un pueblo o ciudad.

Tendrá que pagar un diezmo de $2D6 \times 10$ de oro como ofrenda en el Templo del Caos, con la esperanza de recibir la atención de sus dioses oscuros. Después de pagar el oro necesario, tira un D6 y consulta la tabla de abajo:



1 Las fuerzas de la deformación del Caos aumentan a través de las venas del Guerrero del Caos, que se tambaleará mareado por el templo. Cuando recobre sus sentidos se dará cuenta de que ha... icambiado!

El Guerrero del Caos gana **2** Atributos del Caos - ver los Atributos del Caos: Tabla de la página 11.



2 Las fuerzas de la disformidad del Caos aumentan a través de las venas del Guerero del Caos, que se tambaleara mareado por el templo. Cuando recobre sus sentidos se dará cuenta de que ha... iha cambiado! El Guerrero del Caos gana **1** Atributo del Caos - ver los Atributos del Caos: Tabla de la página 11.



3 Los dioses del caos no te están escuchando, hay cosas más importante en el mundo que reclaman su atención. Las oraciones del Guerrero del Caos se quedan sin respuesta.



4 El Guerrero del Caos está de pie ante el altar de sus dioses oscuros, implorando que escuchen sus suplicas. En el pasado, lo castigaron al otorgarle una deformación, un atributo mutilador. A pesar de este truco cruel, el Guerrero del Caos ha servido bien a sus amos, y está seguro de que ahora es el momento de equilibrar la balanza.

El jugador debe seleccionar un solo Atributo, eliminándolo de su perfil de Aventurero. Cuando el Atributo sea borrado, ¡El Guerrero del Caos ganará otro! Haz una tirada para conseguir otro Atributo al azar que sustituya al anterior.

5 Cuando él toque el altar y le dedique sus víctimas a sus amos, el Guerrero del Caos sentirá sus fuerzas renovadas y el vigor corriendo a través de su cuerpo. El Guerrero del Caos gana 1 Herida extra permanentemente.

6 El Templo da vueltas y gira sobre sí mismo cuando comienza a mutar y a cambiar. Nada es lo que debería ser y la oscuridad lo envuelve todo. El poder del Caos está cerca, y el Guerrero del Caos se arrodilla ante su poderosa presencia.

El Guerrero del Caos puede, si así lo desea, intentar fusionar dos objetos del Caos, por lo que sus poderes se unirán en un único y poderoso artefacto.

Si deseas hacer esto, selecciona los dos artefactos. Éstos deben ser similares artefactos, como por ejemplo dos armas cuerpo a cuerpo o dos escudos, etc.

El Guerrero del Caos coloca ambos objetos en el altar, y espera con expectación.

Tira un dado y consulta la siguiente tabla para ver lo que sucede a continuación:

1. Uno de los artefactos se desvanece, absorbido de nuevo por la disformidad, y el otro permanece sin cambios. Selecciona al azar cuál de los dos artefactos se desvanece. El Guerrero del Caos ya no tiene este artefacto.

2-3. No sucede nada, los dioses del Caos no tienen ningún interés en los insignificantes deseos de su siervo.

4. El altar se oscurece brevemente por el humo, que envuelve al templo y nubla los sentidos. Cuando el humo se disipa los dos objetos siguen ahí, sin cambios, pero ahora hay otro junto a ellos.

El Guerrero del Caos conservará sus dos objetos originales, y también ganará otro. Tira en la **Tabla de Artefactos del Caos** para ver qué es el nuevo artefacto.

5-6. El tiempo parece detenerse, el templo se oscurece, la percepción de la realidad gime y cambia. Cuando todo pasa, habrá un artefacto sobre el altar, una unión mutada de los dos objetos que allí fueron colocados por el Guerrero del Caos.

Los dos artículos ahora se fusionan.

Tacha los dos objetos que desaparecieron de su Hoja de aventurero y escribe en ella las habilidades combinadas del nuevo objeto. Es una buena idea ponerle un nombre al artefacto, ya que, sin duda, éste será uno de los máspreciados tesoros del Guerrero del Caos.

Ten en cuenta que si se fusionan objetos que aporten bonificación a la resistencia, la bonificación a la resistencia no se combinará, a pesar de ello, el nuevo escudo, casco o lo que sea tendrá las propiedades especiales de los antiguos artefactos, y conservará la bonificación más alta de la resistencia de los dos artículos.

Por ejemplo. Un Yelmo de Ogro (+2 a la Resistencia), fusionado con un Yelmo de visión de Demonio (+1 Resistencia), se fundirán en un "Yelmo de Ogro con visión de Demonio" con todas las capacidades especiales aplicables a ambos yelmos. Sin embargo, sólo obtendrá una bonificación de +2 a la Resistencia y no de +3.

Además, no puedes combinar elementos que multiplican una habilidad o característica. Por lo que, si tienes dos objetos de doble ataque, éstos no serán fusionados.

Dentro de estas limitaciones, puedes combinar elementos cada vez que el Guerrero del Caos visita el templo una y otra vez. De esta manera, el "Yelmo de Ogro con visión de Demonio" se podrá combinar con el "Yelmo de la muerte" si el Guerrero del Caos lo consigue, creará el "Yelmo de Ogro con visión de Demonio de la muerte".

NIVELES DE BATALLA

Para aumentar su nivel de batalla, el Guerrero del Caos recolecta oro de los monstruos que mata, al igual que cualquier otro aventurero. Su entrenamiento se lleva a cabo en el Templo del Caos. Sin embargo, su Tabla de los niveles de batalla tiene ciertas diferencias importantes, que requieren alguna explicación.

El camino a través de los niveles de batalla para un Guerrero del Caos es caprichoso e impredecible. Puede suceder que aumente alguna de sus características pero es igualmente probable que sea recompensado con un obsequio del Caos en su lugar – un ojo extra, toxicidad, colmillos, o cualquier otro tipo de recompensa, a veces puede ganar ambas cosas.

En otras ocasiones, puede no obtener nada, siendo recompensado con una espada demoníaca o una armadura del caos. Esto significa que a diferencia de otros Aventureros, idos Guerreros del Caos del mismo nivel pueden ser muy diferentes!

Las únicas características definidas a medida que aumenta de nivel de batalla serán aquellas relacionadas con el número de Heridas y con el daño adicional que ejerce contra sus enemigos, todo lo demás, sin embargo, será incierto.

Así pues, en lugar de ganar “tesoros” en el sentido tradicional, los objetos mágicos obtenidos por los Guerreros del Caos son regalos de los Dioses oscuros, muchos de los cuales portan tanto una maldición como una bendición.

ENTRENAMIENTO

El Guerrero del Caos no adquiere habilidades como los otros Aventureros. En cambio, cuando él entrena para subir de nivel, aumenta sus características, así como los Atributos y los Artefactos Caos.

La mayoría de los asentamientos tienen un Templo del Caos oculto donde el Guerrero del Caos puede ir a entrenar. Para ver si un asentamiento tiene dicho templo, el jugador Guerrero del Caos debe obtener un 7 ó más en una tirada de dados, del mismo modo que siempre que se intenta buscar un lugar especial.

Los templos del Caos no están presentes en las aldeas. En un pueblo, el Guerrero del Caos lanza 2 dados para ver si puede encontrar un templo, y en una ciudad lanzará 3 dados.

En el templo, el Guerrero del Caos no hace un entrenamiento como tal. En cambio, hace ofrendas a sus dioses, esperando algún tipo de bendición o regalo. Lo hace dando el oro señalado en su tabla de nivel de Batalla.

Una vez que haya pagado el oro el Guerrero del Caos hace una serie de tiradas de dados en la tabla de la Senda del Caos, a continuación. En su tabla de Niveles de Batalla se muestra el número de tiradas que puede hacer.

La Tabla de la Senda del Caos muestra cuántos, y qué clase de premios gana: Aumento de Características, Atributos del Caos o Artefactos de Caos.

Una vez que haya visto qué beneficios ha ganado, deberá hacer una tirada sobre la tabla específica para ver realmente qué beneficio ha obtenido. A diferencia de otras formas de entrenamiento, esto se lleva a cabo de manera inmediata, y sólo se necesita permanecer un día en un Asentamiento para ello.

TABLA DE LA SENDA DEL CAOS (1D6)

- 1** 3 Atributos del Caos. Haz tres tiradas en la Tabla de los Atributos del Caos.
- 2** 1 Atributo del Caos. Haz una tirada en la Tabla de los Atributos del Caos.
- 3** 1 Característica aumenta. Haz una tirada en la Tabla de Características.
- 4** 2 Características aumentan. Haz dos tiradas en la Tabla de Características.
- 5** 1 Artefacto del Caos. Haz una tirada en la Tabla de los Artefactos del Caos.
- 6** Un Artefacto del Caos y aumenta una característica. Haz una tirada en la Tabla de Artefactos del Caos y otra en la Tabla de Características.

ATRIBUTOS DEL CAOS

Algunos Atributos del Caos son acumulativos, esto quiere decir que, el Guerrero del Caos puede ganar un atributo más de una vez, añadiéndole los efectos de manera conjunta.

Por ejemplo, el atributo Frenesí le da al Caos Guerrero con un 6+ la oportunidad de entrar en frenesí en combate. Si consigue este atributo de nuevo, entonces tiene Frenesí con un 5+ y así sucesivamente.

Para saber qué nuevo atributo consigue el Guerrero del Caos, tira un D66 y consulta la siguiente tabla. Para calcular la puntuación de un D66, lanza dos dados o un dado dos veces, siendo el primer dado las decenas, y el segundo dado las unidades. Por ejemplo, un 3 seguido de un 1 es 31. El Atributo 31 es "Piernas Poderosas".

TABLA DE ATRIBUTOS DEL CAOS (D66)

11 Frenesí (6)

En el inicio de cada nuevo evento en que se revelen Monstruos, tira un dado, con una puntuación de 6, el Guerrero del Caos entra en frenesí hasta que la estancia quede limpia de monstruos. Mientras está en frenesí, el Guerrero del Caos gana 2 ataques, pero obtendrá un -1 al impactar.

Si sacas de nuevo un resultado de Frenesí en esta tabla, añade 1 al número de Frenesí (Frenesí 6 se convierte en Frenesí 5, etc.).

12 Mordisco Venenoso

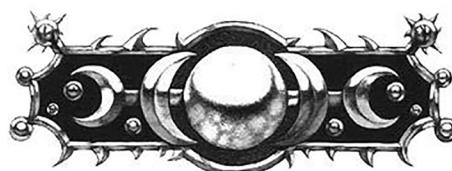
Una vez por turno, el Guerrero del Caos puede hacer un ataque extra de mordisco si él está en un combate cuerpo a cuerpo. Tendrá un -1 a su tirada para impactar, y si consigue golpear, el objetivo sufrirá 2 Heridas, sin posibilidad de aplicar ningún modificador por Resistencia o armadura, Ignorar dolor, Ignorar Golpe, Esquivar o cualquier otra habilidad especial del Oponente.

Si aumenta este Atributo de nuevo, simplemente conseguirá otro ataque adicional, tal y como se ha explicado.

13 Marca del Caos (*)

En alguna parte en el cuerpo del Guerrero del Caos se encuentra una marca del Caos. Esta puede ser cualquier cosa, desde una verruga de color extraño o de forma irregular a una estrella del Caos bien definida o uno de los símbolos de los poderes del Caos. Tira un dado, con una puntuación de un 1, el signo está estampado en la cara del Guerrero del Caos, y debe tratarse como un signo evidente del Caos. Sería una buena idea para él no quitarse el casco.

Con cualquier otro resultado en el dado, la marca puede ser ocultada fácilmente. Por cada marca del Caos que el Guerrero del Caos tenga, se puede repetir una tirada por aventura.



14 Piel Dura como el Hierro.

La piel del Guerrero del Caos, aunque parece normal, es tan dura como el hierro. El Guerrero del Caos gana un +1 a la Resistencia.

Este Atributo se puede conseguir más de una vez.

15 Agilidad

El Guerrero del Caos tiene una reacción y una coordinación sorprendente. Gana +1 para las pruebas que implican esquivar, lanzarse, saltar, etc., a discreción del Master, no existe un Master, tira de nuevo.

Este Atributo se puede conseguir más de una vez.



16 Atrofia (*)

El envejecimiento del Guerrero del Caos, tirar un dado:

- 1 Envejece 30 años, perdiendo un -1 en sus características de Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa.
- 2 Envejece 10 años, perdiendo un -1 de su Fuerza.
- 3-6 El proceso de envejecimiento es puramente aparente, dejando al Guerrero un tanto demacrado y envejecido, pero sin afectar a su perfil en absoluto.

Este Atributo se puede conseguir más de una vez.

21 Furia sanguinaria

Siempre que un suceso revele Monstruos, tira un dado para ver qué efecto tiene esa aparición en el Guerrero del Caos.

- 1 Entra en una furia sin sentido, atacando al Aventurero más cercano, ignorando las reglas de trabado debido a su determinación de entrar en combate.

Esta vez, él tendrá un -1 para impactar en todas las tiradas, pero gana +1 a la Fuerza y +1 Ataque. Tira de nuevo en esta tabla el siguiente turno.

- 2-5 El Guerrero del Caos monta en cólera atacando al monstruo más cercano, con un -1 en todas sus tiradas para impactar, pero con un +1 a la Fuerza y +1 Ataque. Si no hay monstruos en el tablero, atacará un Aventurero en su lugar.

Tira de nuevo en esta tabla el siguiente turno, añadiendo un +1 a su tirada de dados.

- 6 El Guerrero del Caos recupera su autocontrol, y puede actuar de manera normal.

Si ya tienes el Atributo de Furia Sanguinaria, lanza de nuevo para adquirir otro Atributo en su lugar.

22 Cobardía

Cada vez que un acontecimiento revele Monstruos que provoquen miedo o terror, el Guerrero del Caos debe tirar un dado.

- 1,2 El Guerrero del Caos tendrá un -1 en su tirada de dados por miedo y -2 en sus tiradas de dados por terror.
- +3 Domina su cobardía, el Guerrero del Caos hace su tirada por Miedo/Terror como de costumbre.

Tira de nuevo si ya tienes este Atributo.

23 Colmillos (*)

El Guerrero del Caos tiene incisivos afilados, y todos sus dientes crecen con afiladas puntas.

El Guerrero del Caos puede escoger 1 de sus ataques por turno. Si ese ataque impacta a su objetivo, entonces él gana un ataque de Mordisco adicional, el cual impacta automáticamente, haciendo 1D6 heridas. El objetivo no podrá reducir ninguna de las heridas.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

24 Guerrero psicótico

El Guerrero del Caos ha ido un paso demasiado lejos hacia la locura que sumerge a los suyos. Cacareando y riendo para sus adentros de sus propias bromas macabras, encuentra la muerte y la carnicería en las mazmorras de lo más entretenido. Ahora tiene un +1 para todas las pruebas basadas en la psicología, como el miedo y el terror.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.



25 Resistencia Mágica

El poder del Caos hace al Aventurero particularmente resistente a los hechizos. Si algún hechizo es lanzado directamente contra él, podrá ignorarlo con una tirada de dados de un 6.

Si la resistencia a la magia aumenta por alguna razón, como la adquisición de un anillo de resistencia a la magia, esta habilidad será acumulable con este Atributo. Así que si tenía un anillo de +1 de resistencia a la magia y este Atributo, la resistencia total a la magia sería de 5+.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

26 Sin Cerebro

Al inicio de cada turno, el Guerrero del Caos tira un dado. Con cualquier resultado menos un 1, él estará bien. Sin embargo, si saca un 1, entonces se vuelve estúpido durante el resto del turno.

Mientras sea un estúpido, el intelecto Guerrero del Caos se reducirá a cero, y se convertirá en un idiota que balbucea sin sentido. Su HA será 1, al igual que sus ataques. No podrá utilizar armas de proyectiles.

Al final del turno, vuelve a la normalidad. Tira de nuevo el próximo turno.

Si el Guerrero del Caos ya tiene el Atributo de Sin Cerebro, tira de nuevo para obtener otro Atributo diferente.

31 Piernas poderosas

Las piernas del Guerrero del Caos se vuelven extremadamente musculosas, otorgándole la capacidad para ignorar cualquier penalización al movimiento causado por cualquier armadura. Por otra parte, el Guerrero del Caos gana un +1 al movimiento.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

32 Garras como Navajas

En el combate cuerpo a cuerpo, el Aventurero puede hacer un ataque adicional con sus garras cada turno. Éste se resuelve como cualquier otro ataque, utilizando la habilidad de armas del Guerrero del Caos para impactar, los dados de daño, etc, excepto que ignora completamente la armadura del oponente.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

33 Piel de escamas (*)

La piel del Guerrero del Caos empieza a volverse escamosa y quitinosa. Este proceso es lento y puede tardar años en completarse. Cada vez que el Guerrero del Caos suba de nivel de batalla de ahora en adelante, tira un dado.

1 Las escamas afectan a la movilidad del Aventurero, lo que reduce su velocidad movimiento en 1. Si su índice de movimiento ya se ha reducido -1 a causa de las escamas, entonces considera este resultado como un 2-5.

2-5 No hay cambios, aunque pequeñas áreas de escamas están apareciendo en otras partes de su cuerpo.

6 Las escamas se han extendido con bastante rapidez, añadiendo un +1 a su resistencia.

Si el Guerrero del Caos ya tiene el Atributo de Piel Escamosa, tira de nuevo para obtener otro Atributo diferente.

34 Maestro de Armas

El Guerrero del Caos puede elegir una de sus armas. El poder del Caos vinculará ese arma a él con un lazo psíquico, guiando su mano cuando utilice el arma en el combate. Al utilizar este arma, además de cualquier otro beneficio que pudiese conferir el arma, el Aventurero ganará un beneficio adicional.

Elige una de tus armas, y lanza el dado ahora para ver qué efecto permanente recae sobre el arma:

- 1 El Guerrero del Caos gana un +1 en todas sus tiradas de dados para impactar con esa arma.
- 2 Al utilizar esta arma, el Guerrero del Caos puede volver a repetir uno de sus ataques que haya fallado una vez por turno.
- 3 Cuando el Guerrero del Caos impacta a su objetivo con esta arma, le provocará un daño extra de 1D6 heridas.
- 4 Este arma ignora cualquier armadura de su oponente esté usando con una tirada de dados para Impactar de 5 ó 6.
- 5 El Guerrero del Caos gana un ataque extra al manejar esta arma en combate.
- 6 Con una tirada de dados de 5 ó 6, esta arma ignora la armadura y resistencia del ponente.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

35 Fuerte

Los músculos del Guerrero del Caos crecen y se hinchan cuando la energía del Caos fluye por sus venas. Gana un +1 a la Fuerza.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

36 Rápido

Las reacciones del Guerrero del Caos aumentan increíblemente, gana un +1 a la Iniciativa y un +1 al Movimiento.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

41 Magia de la disformidad

El Guerrero del Caos puede seleccionar al azar a cualquier hechizo apropiado para su nivel.

Una vez por aventura, podrá lanzar automáticamente este hechizo.

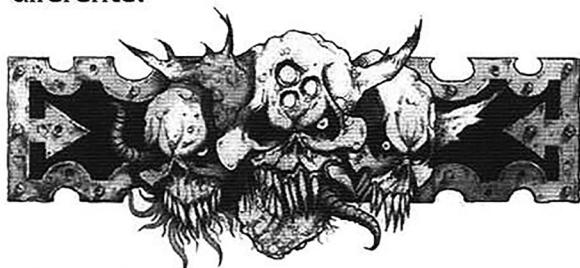
Por ejemplo, con un nivel de batalla de 8, el Guerrero del Caos elegirá 1 hechizo al azar de nivel 8 para lanzarlo automáticamente una vez por mazmorra.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos.

42 Albino (*)

La piel del Guerrero del Caos se vuelve blanca como la nieve. Esto no tiene ningún efecto sobre el Aventurero mientras esté bajo tierra, pero durante el día evitará la luz del sol directa si es posible, ya que su piel es muy sensible a la luz y le cegará fácilmente.

Si ya tienes el Atributo de Albino, tira de nuevo para adquirir otro Atributo diferente.



43 Alcoholismo

El Guerrero del Caos siente un deseo insaciable por el alcohol. Su constitución ha sido cambiada por el poder del Caos, de tal manera que todo lo que bebe se convierte ahora en alcohol dentro de su estómago. Aparte de cualquier efecto que las pociones tengan sobre él, existe la posibilidad de que también lo dejen inconsciente.

Cada vez que bebe una poción (o cualquier otra cosa) tira un dado y aplica este resultado:

- 1 El Guerrero del Caos cae al suelo, inconsciente. Se despierta después de haber permanecido tumbado boca abajo una ronda completa y sin ningún recuerdo de lo sucedido.
- 2 El Guerrero del Caos se vuelve muy agresivo y ataca a los monstruos más cercanos, con +1 ataque y -1 a la HA.

Si no hay monstruos alrededor, atacará al Aventurero más cercano en su lugar. Despues de una ronda completa, volverá a la normalidad.

- 3** El Guerrero del Caos se tambalea ligeramente, pero por lo demás parece no estar afectado. Él tendrá un -1 al M y un -1 a la HA esta ronda. Despues de una ronda completa volverá a la normalidad.
- 4-6** El Guerrero del Caos no se ve afectado.

Por cada día que pase en un Asentamiento. El Guerrero del Caos debe tirar un dado antes de hacer cualquier otra cosa. Si obtiene un 1, entonces él pasará el resto del día en la Taberna y no podrá hacer nada más en todo el día. Deberá tirar en la Tabla de Eventos de la Taberna, hacer tiradas para los eventos de los Asentamientos, pagar el alojamiento, etc. como de costumbre.

Si el Guerrero del Caos ya es alcohólico, tira de nuevo para obtener un Atributo diferente.

44 Insustancial (*)

A medida que el poder de la disformidad crece en el Guerrero del Caos, su forma se vuelve más borrosa y nebulosa como si se adentrarse más hacia el reino sobrenatural de los demonios. Tiene un pie en ambos mundos, y puede perder su control sobre el mundo físico completamente.

Todos los monstruos tienen un -1 para impactar al Guerrero del Caos. Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, entonces tira de nuevo para adquirir un Atributo diferente.

45 Rostro sin rasgos (*)

Los rasgos del Guerrero de Caos desaparecen, y su cara es ahora una extensión lisa de carne.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira de nuevo para obtener un Atributo diferente.

46 Jorobado (*)

El Guerrero del Caos desarrolla una notable joroba en la espalda, retorciendo su cuerpo en una forma grotesca. Su movimiento se reduce en 1 casilla por turno.

Este Atributo puede ser adquirido más de una vez por el Guerrero del Caos, pero su movimiento no será menor de 1.

51 Mirada hipnótica

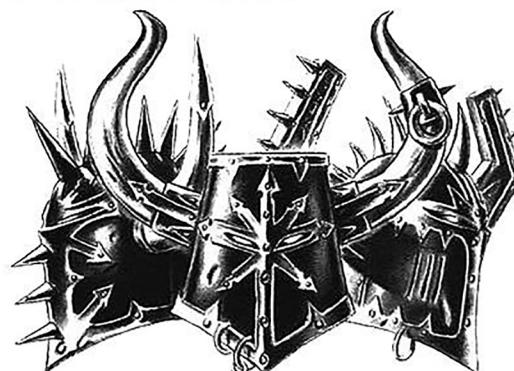
Los ojos del Guerrero del Caos brillan con una luz penetrante. Una vez por turno, puede intentar hipnotizar a su enemigo. Selecciona cualquier miniatura que se encuentre dentro de su línea de visión. Tira un dado: con un resultado de 6, esa miniatura será hipnotizada durante un turno. Mientras esté hipnotizado, esa miniatura pierde 1D6 Ataques.

Si gana este Atributo nuevo, entonces puede intentar hipnotizar a dos o más monstruos por turno, o volver a intentar hipnotizar a su objetivo si el primer intento falla. y así sucesivamente.

52 Levitación

Con una tirada de 5 ó 6, el Guerrero del Caos puede levitar, igual que con el hechizo de Levitar. Una vez por turno.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira de nuevo para conseguir un Atributo diferente.



53 Conocimiento Arcano

Todo tipo de conocimiento arcano llena la cabeza del guerrero del Caos, secretos revelados que los mortales no deberían saber. En la fase Poder de cada ronda, si el Hechicero saca un 6, entonces el Guerrero del Caos se ve afectado de una manera u otra. Lanza un dado:

1-2 Completamente abrumado por el torbellino de conocimiento dentro de su mente, el Guerrero del Caos pierde cualquier arma que esté portando y cae de rodillas con las manos en su cabeza. En este estado no podrá hacer nada, y si es atacado, los adversarios podrán añadir un +2 a su tirada para impactar. El Guerrero del Caos volverá a la normalidad al inicio de su siguiente turno.

3-6 El Guerrero del Caos gana +1D6 a la Iniciativa por un turno, y puede robar una carta de hechizo que debe ser lanzado inmediatamente. El hechizo se lanza automáticamente. Si no se puede lanzar por cualquier razón, entonces, debes descartarlo.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira de nuevo para conseguir un Atributo diferente.

54 Escupir ácido (*)

Una vez por turno, el Guerrero del Caos puede escupir un chorro cegador de ácido al monstruo más cercano a él, hasta una distancia máxima de 2 recuadros. Tira para impactar usando tu HP, y si el impacto tiene éxito, causa (1D6 +1 Herida por nivel del Aventurero) Heridas, cuando el ácido corroa la armadura y carne. La Armadura y la Resistencia pueden deducirse como de costumbre.

El Guerrero del Caos puede tener este Atributo más de una vez, dándole un Ataque por ácido adicional cada vez lo utilice.

55 Tendencias Vampíricas

El Guerrero del Caos tiene una terrible sed de sangre. Quiere beberse la sangre de sus víctimas, y en menor medida, la de sus compañeros. Él gana un ataque de Mordisco extra cada turno, tira el dado para impactar como de costumbre. La mordedura produce 1D6 heridas sin que puedan reducirse en absoluto, y el Guerrero

del Caos gana las heridas realizadas para sí mismo. Él nunca puede sobrepasar su cuota inicial de heridas.

Al final de cada evento en que se revelen Monstruos, una vez que todos los monstruos están muertos, el Guerrero del Caos debe tratar de mantener su sed de sangre bajo control.

Tira un dado:

- 1 El Guerrero del Caos pierde el control y pasa su siguiente turno bebiendo la sangre de una de sus víctimas.
- 2-6** El Guerrero del Caos mantiene su sed bajo control.

Ten en cuenta que entre las aventuras, el Guerrero del Caos puede drenar la sangre de las víctimas en las botellas de pociones si lo desea. Se trata de los inocentes que él mata mientras está en un Asentamiento. Cuando esté en una mazmorra, él puede beber una "poción" si la sed se apodera de él, en lugar de beber la sangre de sus víctimas. Hacer esto también le concederá 1D6 heridas. Esto puede disipar cualquier temor que sus compañeros tengan, por un tiempo al menos...

Si el Guerrero del Caos realiza algún sacrificio de inocentes, cada vez que lo haga tira 2 dados. Con un doble 1, será descubierto, capturado y asesinado con una estaca en el corazón. Él puede intentar esto no más de 1D6 veces por Asentamiento.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira de nuevo para obtener uno diferente.



56 Teletransportación

Una vez por partida, el Guerrero del Caos puede, en lugar de moverse como normalmente haría, teletransportarse a cualquier casilla que quiera en el tablero. Cuando se teletransporte ignora las reglas de Trabado. Sin embargo, no te olvides de las reglas para perderse en la oscuridad!

Si ganas este Atributo nuevo, el Aventurero podrá hacer un movimiento de teletransportación extra por partida, y así sucesivamente.

61 Telepatía

El Aventurero puede leer la mente en cierta medida, y captar las vibraciones hostiles en la atmósfera. Por ello, nunca puede ser sorprendido.

Cuando aparezcan monstruos que normalmente emboscarían a los Aventureros, él no se verá afectado. En su lugar, una vez que los monstruos sean colocados, él lanza un dado. Con una puntuación de 5 ó 6, consigue un set extra de ataques antes del ataque de los Monstruos. Estos ataques se resuelven además de cualesquier otro que pueda tener ese turno. Todos los demás aventureros serán emboscados de manera habitual.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira el dado de nuevo.

62 Ojos de Fuego (*)

Los ojos del Guerrero del Caos brillan con una luz roja opaca. Ahora puede ver en la oscuridad sin la ayuda de la linterna, por lo que puede moverse y explorar por su cuenta si lo desea.

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, tira de nuevo para obtener un Atributo diferente.

63 Asombroso Parecido

La apariencia del Guerrero del Caos comienza a cambiar, sus rasgos se fusionan poco a poco en una nueva cara en un período de varios meses. Los demás Aventureros lanzan un dado. El que consiga el mayor puntuación de repente se dará cuenta de lo que le ha estado molestando desde hace una semana aproximadamente, el Guerrero tiene un asombroso parecido con su hermano!

Si el Guerrero del Caos ya tiene este Atributo, lanza el dado de nuevo para obtener uno diferente.

64 Invisibilidad

El Guerrero del Caos tiene el poder de hacerse invisible durante un turno por partida. Mientras sea invisible, puede luchar de manera normal, pero no puede ser atacado.

Si el Guerrero del Caos gana este Atributo más de una vez, podrá convertirse en invisible una vez por partida por cada vez que haya ganado el Atributo.

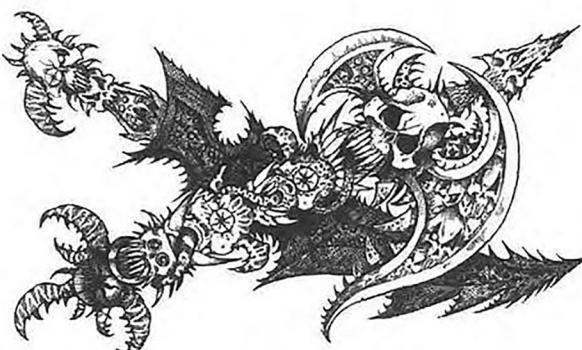
65 Regeneración

El cuerpo del Guerrero del Caos se aferra tenazmente a la vida, volviendo a crecer y reparando las heridas más espantosas.

Al final de cualquier turno en el que el Guerrero del Caos haya sido alcanzado por uno ó más enemigos, puede intentar curar sus Heridas mediante la regeneración.

Para realizar esta acción, tira un dado. Si en ese momento tiene más de cero Heridas, entonces con una tirada de dados de 4+ él recuperará 1 Herida por su nivel de batalla.

Si él tiene cero Heridas ó menos (es decir, está a punto de morir), entonces con un 5+ regenerará 1D6 Heridas.



66 Cambio de Disformidad (*)

El Guerrero del Caos siente que su cuerpo se deforma y cambia. Tira un dado. Él habrá ganado...

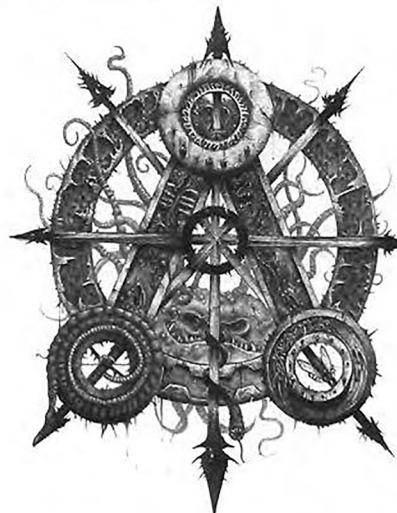
- 1,2 Un ojo extra, una oreja o un pulgar*.
- 3 Una Característica adicional (tira en la Tabla de Características).
- 4 Un Atributo del Caos aleatorio adicional.
- 5 Un Artefacto del Caos aleatorio adicional.
- 6 Un Atributo del Caos aleatorio adicional y un Artefacto del Caos aleatorio adicional.

Estas características hacen que sea casi seguro que tenga que usar guantes, capucha o casco en todo momento!



TABLA DE ATRIBUTOS (Tira 2D6)

2. **Movimiento.** El Guerrero del Caos añade un +1 a su característica de Movimiento.
3. **Suerte.** La Suerte del Guerrero del Caos se incrementa en +1.
4. **Ataques.** El Guerrero del Caos gana un Ataque extra.
5. **Habilidad de Proyectiles.** La HP del Guerrero del Caos se incrementa en +1.
6. **Resistencia.** El Guerrero del Caos añade un +1 a su R.
7. **Habilidad de Armas.** La HA del Guerrero del Caos se incrementa en +1.
8. **Heridas.** El Guerrero del Caos añade +1D6 Heridas a sus número de Heridas iniciales.
9. **Iniciativa.** La Iniciativa del Guerrero del Caos aumenta en +1.
10. El Guerrero del Caos gana un +1 en todas sus tiradas de dados para Destrabarse.
11. **Fuerza.** El Guerrero del Caos aumenta su Fuerza en +1.
12. **Fuerza de Voluntad.** El Guerrero del Caos aumenta su Fuerza de Voluntad en +1.



Los incrementos de las Características obtenidos son mejoras permanentes en el perfil del Guerrero del Caos.

TABLA DE ARTEFACTOS DEL CAOS

Siempre que el Guerrero del Caos gane un Artefacto del Caos, lanza un D66 y consulta la siguiente tabla para ver con qué nuevo Artefacto le corresponde.

Para calcular la puntuación de un D66, lanza dos dados, siendo el primer dado las decenas, y el segundo dado las unidades. Por ejemplo, un 3 seguido de un 1 es 31. El Artefacto 31 es Anillo de la Ilusión. Ten en cuenta que las armas o armaduras obtenidas son mágicas, por encima de cualquier otra habilidad que puedan tener.

11 Yelmo de la Hechicería

Este yelmo brilla con una luz siniestra, que rodea al Guerrero del Caos con un halo de energía.

Este yelmo brillante añade un +1 a la Resistencia del portador. Antes de cada aventura, el Guerrero del Caos puede seleccionar al azar un hechizo de ataque del Mago, adecuado para su nivel. Este hechizo se almacena en el yelmo. Una vez por partida, el hechizo podrá ser lanzado automáticamente, cuando el portador lo desee.



12 Espada Embruñada

Esta espada es negra como la boca de un lobo, con runas de color rojo oscuro inscritas en su superficie.

Esta espada no puede ser descartada, debe ser utilizada. La única forma que el portador puede deshacerse de ella es mediante el pago de $1D6 \times 500$ monedas de oro la próxima vez que encuentre un Templo del Caos. Sólo entonces se levantará la maldición. La espada atrae el peligro a muchas leguas, y en la Fase de Poder, los acontecimientos inesperados se producirán con un resultado en la tirada de dados de un 1 ó un 2, mientras la espada esté en el grupo de los Aventureros. El arma en sí es mágica, pero no tiene ninguna otra propiedad.

La única manera de que un Guerrero del Caos pueda obtener un objeto mágico poderoso que él pueda utilizar es si éste es entregado como "obsequio" por los dioses del Caos. Él no puede utilizar objetos mágicos normales. Sólo un Guerrero del Caos puede utilizar Artefactos del Caos, y no puede venderlos o intercambiárlas con otros Aventureros.

13 Capucha Negra de Kargan

Esta capucha parece insustancial y fantasmal, como si sólo existiese parcialmente en este plano.

La Capucha permite al portador vivir sin respirar. Convirtiéndose en inmune a todos los ataques basados en gas, y pudiendo respirar libremente bajo el agua o incluso en el vacío.

14 Anillo de la Desolación

Este anillo está tallado en hielo. A pesar de gotejar agua continuamente, nunca parece derretirse o perder su forma.

Este anillo le permite al portador hacer un ataque de Misil de hielo una vez por turno, además de cualquier otro ataque que pudiera hacer. Se debe hacer una tirada utilizando la HP normal para impactar. Cualquier Monstruo impactado se congela durante todo un turno. Mientras esté congelado, un Monstruo no podrá atacar o ser atacado. El Monstruo volverá a la normalidad al inicio del siguiente turno.



15 Hacha de Piedra-infarto

La hoja de esta arma está inscrita con retorcidos símbolos de poder, sus iconos ardientes de destrucción hieren los ojos al mirarla.

Esta arma permite al portador infligir el doble del daño que el que obtenga en el dado. El daño se duplica y luego se agrega la Fuerza al resultado. No se tira el dado y se suma la Fuerza y luego se duplica el resultado. Si el Guerrero del Caos utiliza esta hacha, entonces sólo puede hacer 1 ataque por turno.

16 Espada Traga Hechizos

Esta espada es simple y embotada, sólo irrumpie con un resplandor de luz cuando la magia está próxima.

Esta espada le permite al portador ignorar los efectos de cualquier hechizo lanzado contra él con una tirada de 5 ó 6 (es decir, que le da +2 de resistencia mágica).

21 Espada del Deseo Mortal

Esta arma gotea sangre en el suelo mientras esté fuera de su vaina.

Esta arma hace 1D6 Heridas adicionales cada vez que impacta.

22 Collar de la Desviación

Este collar está lleno de inteligencia mágica, se anticipa a los movimientos de sus oponentes como si tuviera una mente propia.

El collar permite que el portador ignore cualquier ataque formulado contra él cada turno, con una tirada de dados de 6.

23 Espada del Desencanto

Esta espada es muy antigua, y su filo está mellado y agrietado. En la batalla crujie con cada golpe que su portador confiere a sus enemigos.

Cada vez que el portador hiera a un monstruo que lleve un arma mágica, vista una armadura mágica o que tenga cualquier otro objeto mágico, esta espada destruirá una sola pieza de su equipamiento mágico. El Guerrero del Caos puede elegir qué objeto mágico se destruye.

24 Espada Fascinante

Luces Multicolor destellan de esta espada a medida que se gira en la batalla, confundiendo e hipnotizando a los enemigos de su portador.

Esta espada tiene un efecto hipnótico sobre los oponentes que intentan atacar a su portador - quines deben tirar un dado cada uno. Con una puntuación de 6, se quedaran embelesados y no harán nada durante ese turno.

25 Espada Gruñidora

Cuando los enemigos se acercan, esta espada gruñe y refunfuña, anticipándose a la masacre que está por venir.

Esta arma le da al portador el doble de su asignación habitual de Ataques. Esta habilidad no puede ser añadida a otras armas, ni se pueden añadir las habilidades de las otras armas a ésta.

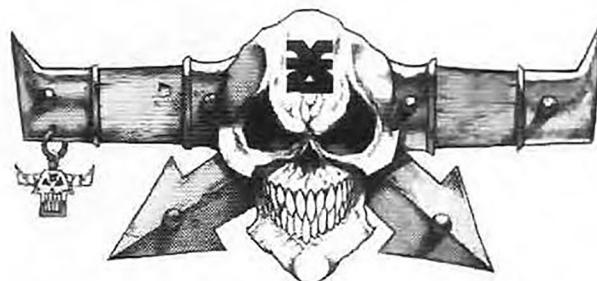
La espada es en parte sensible, y no puede ser descartada, abandonada, vendida o regalada hasta que el Guerrero del Caos llegue al nivel de batalla 5. Hasta entonces siempre se quedará soldada a la mano. Después de eso, el Guerrero del Caos será lo suficientemente poderoso como para dominar a la espada.

26 Escudo Resplandeciente

Este escudo luce con tal brillo que los oponentes se ven en apuros para ver a quiénes están atacando.

Este escudo reduce las posibilidades de impactar con existo de los oponentes.

Cualquier monstruo que ataque a su portador tendrá un -1 para todas sus tiradas para impactar. El escudo también ofrece un +1 a la Resistencia al portador.



31 Anillo de la Ilusión

Este anillo parece una alhaja humilde, usado por un hombre humilde, un pero puede ocultar un oscuro secreto.

Este anillo le permite al portador ocultar su verdadera apariencia, él aparecerá ser un Aventurero humano normal. Aparte de eso, esto significa que el Guerrero del Caos ya no tiene que hacer las tiradas de dados debido a sus mutaciones para ver si se le permite entrar en los Asentamientos o no.

32 Corona de la Inmunidad

Fundido a partir del más duro hierro, y encantado en los fuegos de forja del Caos, esta corona hace que un gran poder fluya a través los brazos del portador.

Esta corona le da al portador +2 de Resistencia.

33 Cráneo de la Impunidad

Este extraño artefacto posee el poder para restaurar la energía y la vitalidad agotada o perdida.

Al comienzo de cada aventura, el Guerrero del Caos debe tirar un dado para ver qué efecto tiene este amuleto sobre él. Sus efectos perduran durante toda la aventura. Antes del comienzo de la próxima aventura deberá tirar de nuevo, y así sucesivamente.

1. El Guerrero del Caos pierde 1 Herida permanentemente de su perfil principal.
2. El Guerrero del Caos tendrá -1D6 Heridas en su perfil principal durante la duración de la aventura.
- 3-4. El Guerrero del Caos tendrá +1D6 Heridas en su perfil principal durante la duración de la aventura.
5. El Guerrero del Caos tendrá +2D6 Heridas en su perfil principal durante la duración de la aventura.
6. El Guerrero del Caos gana 1 Herida permanentemente que añadirá a su perfil principal.

34 Espada Castigadora

Forjada a partir de las escamas retorcidas de una poderosa serpiente, esta espada chasquea constantemente de un lado a otro, lista para atacar en cualquier momento.

Esta arma se desenreda a la orden del portador, lo que le permite atacar a un oponente que esté hasta cuatro casillas de distancia.

35 Escudo Absorbedor de Hechizos

Un vórtice negro rodea el escudo, de tal manera que el escudo no puede ser visto de ningún modo, simplemente es un pozo de fría oscuridad.

Este elemento puede contener cualquier hechizo. Al comienzo de cada aventura, el jugador Guerrero del Caos podrá seleccionar al azar a cualquier hechizo apropiado para su nivel de entre los hechizos del Mago. Este hechizo se puede lanzar automáticamente una vez a lo largo de la aventura.

36 Hacha de Golpe Poderoso

Durante la mayor parte del tiempo, esta hacha de hierro rojo permanece latente y sin poder. Sin embargo, si se utiliza en el momento adecuado, aúlla triunfante cuando se maneja con poder devastador.

Una vez por partida, esta arma puede golpear automáticamente, causando 8D6 Heridas. La Resistencia y la Armadura pueden aplicarse de forma habitual. El resto del tiempo, sera como un hacha magica sin más propiedades.

41 Espada Esquivadora

Una neblina resplandeciente rodea a esta arma, el portador estará protegido por brillantes bandas de energía.

Esta arma reduce en 1 los Ataques de cualquier oponente que elija el Guerrero del Caos una vez por turno.

42 Maza del Terror

Este arma chilla como si tuviera un horrible tormento como cuando se corta el aire, es el llanto agónico del condenado.

Esta maza induce terror en los Monstruos cuando se colocan por primera vez en el tablero. Tira un dado para cada monstruo. Si obtienes un resultado de 6, el monstruo está aterrorizado y huye. Retíralo del tablero. El Guerrero del Caos no recibe oro por los Monstruos que huyen.

43 Hacha del Miedo

Un latido sordo llena el aire que rodea a esta arma, sugiriendo que un gran poder está a punto de ser liberado.

Esta arma induce miedo en los Monstruos cuando se colocan por primera vez en el tablero. Después de colocar a los Monstruos, tira un dado por cada Monstruo que esté atacando al Guerrero del Caos, si obtienes un 6, el monstruo tendrá miedo y atacará a otro aventurero en su lugar. Extrae un marcador de Aventurero (saca previamente el marcador del Guerrero del Caos de la bolsa o vaso) y sitúa al Monstruo contra su nuevo objetivo.

44 Espada Roba Vida

Esta espada de color rojo oscuro parece como si hubiera sido hecha a partir de sangre coagulada, y emite un sonido como cuando se corta el aire.

Una vez por turno, cuando el Guerrero del Caos haya tirado los dados para impactar, podrá utilizar esta espada para robar las heridas que haga con ese golpe, ganándolas para sí mismo. El número de Heridas nunca podrá ser superior a las Heridas totales del Perfil del Guerrero del Caos.

45 Corona de la Velocidad

Esta corona parpadea con energía, y su portador consigue un gran poder de ella.

Gracias a esta corona el aventurero aumenta su Movimiento en +2, y añade un +1 a todas las tiradas de dados para Destrabarse.

46 Armadura de la Fortaleza

Esta armadura es negra como el azabache, y parece absorber la luz, cuando el portador avanza a través de la mazmorra.

Esta armadura añade un +1 a la Resistencia del Aventurero, y le concede una tirada de salvación de 6 contra cualquier hechizo lanzado contra él (+1 de resistencia mágica).

51 Armadura de la Sangre del Caos

Esta armadura parece una armadura normal, sin embargo, esta armadura del Caos está irrevocablemente fusionada con la carne de su portador.

Esta armadura se fusiona con el cuerpo del Guerrero del Caos, otorgándole un +1 a la Resistencia por su Nivel de batalla. Ahora no podrá usar ningún otro tipo de armadura, incluyendo escudos y yelmos. Las habilidades de esta armadura no se pueden combinar con ninguna otra.

52 Yelmo de Ogro

Este gran yelmo está hecho de bronce mate, y una luz roja parpadea en la hendidura del visor.

Este yelmo de batalla le da al portador +2 a la Resistencia.

53 Escudo del Vacío

Este escudo es plateado, y con un acabado pulido, sin adornos o emblemas. Sólo cuando capta la luz con ciertos ángulos se puede ver la estrella de ocho puntas del Caos resplandeciendo ferozmente en su superficie.

Este escudo da al portador un +2 a la Resistencia.

54 Yelmo Mortal

Este yelmo está hecho con el cráneo blanqueado de alguna enorme bestia con cuernos, dándole al portador un aspecto más temible. Aunque la bestia murió hace tiempo, parte de su poder está ligado para siempre al yelmo gracias a la Hechicería del Caos.

Este casco confiere las siguientes habilidades al portador: +1 R, +1 A, +1 HA.

55 Yelmo de la Visión Demoníaca

El visor de este casco dorado adopta la forma de una cara sin ojos, y con la boca congelada en una mueca perpetua.

Este casco aumenta la Resistencia del portador en +1, y le permite volver a tirar cualquier tirada de dados una vez por aventura.

56 Espada Devoradora de Almas

Esta escalofriante espada blanca suspira cuando perfora la carne de los enemigos del Guerrero del Caos y cuando sus víctimas gritan mientras su esencia vital es drenada.

Cada vez que el Guerrero del Caos mata con esta espada y sin ayuda a un rival que valga al menos la cantidad de oro que se indica en la tabla de a continuación, lanza un dado, y con una puntuación de un 6 succionas la esencia vital del Monstruo, añadiendo un +1 a una característica de tu elección en su perfil de forma permanente.

Nivel	Valor de Oro Requerido
Novato	150 +
Campeón	600 +
Héroe	2000 +
Señor	4000 +

61 Espada aullante

Los aullidos y gritos de esta arma en la batalla son suficientes como para atraer a muchos enemigos locos, y como para dejar al resto llorando de terror.

Cada Monstruo que ataque al portador de esta arma debe tirar un dado. Con un resultado de 1 ó 2, los aullidos de la espada son tan terribles que no atacará al Guerrero del Caos de ninguna manera, y no hará sino encogerse de miedo durante este turno en su lugar.

62 Corona de la Devastación

Oleadas de energía atraviesan esta corona, alentando al portador e incitándole a cometer actos de valentía demenciales.

Esta corona le da a su portador un gran coraje, el cual podrá hacer un Ataque adicional con un +2 para impactar cada turno. La Corona se puede usar junto con un Yelmo.

63 Espada infernal

Chillidos y susurros infernales emanen de esta arma infernal, forjada a partir de la materia pura del caos.

Esta arma del caos duplica los Ataques del portador cada turno.



64 Armadura de la Regeneración

Esta armadura palpita y vibra sutilmente con el poder del vacío conteniendo una parte de la energía vital de todas sus víctimas.

Esta armadura permite al portador recuperar 2 Heridas por turno. También añade un +1 a la Resistencia.

Si el portador es noqueado y se queda con cero Heridas, entonces la armadura deja de funcionar hasta que esté de nuevo en pie.

65 Amuleto de la Disformidad

Esta pieza de auténtica piedra de la disformidad ha sido bendecida en el nombre de los dioses del caos. Se introduce entre la carne del portador, donde emite un resplandor negro mate. Este amuleto permite al Guerrero del Caos volver a lanzar un dado una vez por aventura.

66 Cáliz de la Noche

Este cáliz negro está lleno de un viscoso líquido rojo, nunca se vacía, y nunca se derrama una gota.

Al comienzo de la aventura el Guerrero del Caos podrá beber del cáliz. Tira un D6. El número que obtengas es el número de Ataques que impactarán de forma automática en la aventura. Puedes elegir qué Ataques impactarán automáticamente, guardando los restantes hasta que sea el momento adecuado.

Al final de la aventura, cualquier Ataque no usado se perderá, y el Guerrero del Caos deberá tirar de nuevo al comienzo de la siguiente mazmorra.

• UNIENDOSE A LAS FILAS DE LOS CONDENADOS •

A veces, un Guerrero del Caos estará tan afectado por los poderes de la deformación, que será expulsado de la sociedad, rechazado como un paria.

Si este es el caso, entonces no tiene más opción que unirse a los devastadores ejércitos del Caos en los Desiertos del Caos del Norte. En otras ocasiones puede ocurrir que el Guerrero del Caos sea elegido por los dioses del caos para dirigir sus fuerzas en la batalla. Sea cual sea la razón, esto significará el fin del Guerrero del Caos como aventurero, ya que habrá sido elevado a las filas de los poderosos señores de la guerra del caos. La próxima vez que sus compañeros lo encuentren probablemente será como un príncipe demonio sobre los campos de batalla, o como un engendro del caos balbuceante en la cola del ejército del caos.

Si un Guerrero de Caos alguna vez tiene más de 2 atributos por nivel de combate, entonces hay una posibilidad que le llamen para unirse a los ejércitos en los Desiertos de Caos. Esto se determina cada vez que él va a entrenar.

Tira un dado por cada atributo sobre el máximo. Si obtienes un resultado de 1, entonces el Guerrero del Caos quedará fuera del juego, ya que ha ido a unirse al encuentro de los ejércitos caos en el lejano norte, preparado para la perpetua guerra en el reino crepuscular del caos.

Haces estas tiradas de dados después de haber pagado, entrenado y haber ganado cualquier atributo, aumento de característica o artefacto por subir un nivel.

Por ejemplo, si después de un entrenamiento en el Templo del Caos tienes 14 atributos en el nivel 5, significará que tienes 4 atributos por encima del margen máximo de 10. Deberás lanzar 4 dados uno por cada atributo sobre el permitido que es 10 (5×2). Si te las arreglas para no sacar ningún 1, o si tienes la suficiente suerte como para repetir alguna tirada, entonces puedes sobrevivir e incluso continuar al nivel de combate 6.

Ten en cuenta que en el nivel 6, se te permiten 12 atributos. Así que ahora sólo tienes que hacer 2 tiradas de dados después del entrenamiento para ver si eres proclamado para combatir en los Desiertos del Caos. (Suponiendo que no ganes ningún atributo más al subir de nivel 6!).

Como puedes ver, el Guerrero del Caos camina una peligrosa y escarpada senda, ya que sus atributos le pueden hacer un Aventurero muy poderoso, pero con sólo uno de más y puede terminar en el abismo y en el olvido.

• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

De esta parte del libro, puedes conseguir una buena idea de qué clase de ser es el Guerrero del Caos. Él será enigmático, reservado, y rara vez se quitará la armadura (incluso, si tiene alguna mutación extraña que ocultar!). Él se sentirá incomprendido, furioso, resentido, o tal vez cínicamente divertido con la farsa que él estará interpretando ante los otros Aventureros. Él será un gran del Aventurero, y reconocerá la necesidad de mantenerse unidos con los demás. A pesar de que es un poderoso luchador, incluso el Guerrero del Caos no sobreviviría por mucho tiempo solo.

CHEQUEO DE ATRIBUTOS

El Guerrero del Caos es un poco difícil de definir en lo referente al tipo de pruebas en las cuales será bueno, ya que es un Aventurero muy impredecible. En general, será bueno en las pruebas relacionadas con el combate, y contará con un buen grado de conocimiento sobre los objetos arcanos y antiguos, hechizos, etc. No es un Aventurero típico de mazmorra, y él preferiría derrotar a sus enemigos sobre el campo de la batalla. Así pues, él no dispondrá de mucho tiempo para las maniobras hábiles y ágiles, y confiará en la fuerza de su armadura para absorber el daño de un golpe en lugar de perder tiempo tratando de esquivarlo. Nueve de cada diez veces él preferirá resolver un problema con su espada, pero los otros Aventureros nunca sabrán qué trucos tortuosos él habrá planeado para el siguiente ataque.

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL GUERRERO DEL CAOS.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Trabado	Senda del Caos
1	0	Novato	4	4	5+	3	1	3	3D6	3	1	0	2	2	5+
2	2.000	Campeón	4				1								0
3	4.000	Campeón	4				1		+1D6						3
4	8.000	Campeón	4				1								3
5	12.000	Héroe	4				2		+1D6						2
6	18.000	Héroe	4				2								3
7	24.000	Héroe	4				2		+1D6						2
8	32.000	Héroe	4				2								3
9	45.000	Señor	4				3		+1D6						3
10	50.000	Señor	4				3								2

NOTA: La mayoría de los Atributos que el Guerrero del Caos gana son determinados por la Tabla de la Senda del Caos.



WARHAMMER QUEST
A GAMES WORKSHOP® PRODUCT

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell
Components Art: Richard Wright & David Gallagher
John Blanche, Wayne England & David Gallagher
Rulebook Art: John Blanche
Part No.: 102619
Product Code: 0017