



El Viejo Mundo es un lugar peligroso donde los malignos monstruos y la magia sobrenatural amenazan incluso a la más segura de las ciudades humanas. Y sin embargo, en todo el mundo no hay peligro tan grande como el poder del Caos.

El Caos es la fuente de toda la magia. Es el poder elemental de la oscuridad que los Hechiceros doblegan a su voluntad para poder lanzar sus hechizos. Todos los grandes Hechiceros deben luchar una constante batalla en sus mentes para poder controlar este destructivo poder. Las recompensas son grandes, pero los peligros son, desde luego, aún más grandes. El Caos no es un

ente sin mente. Es un poder vivo que no se doblegará fácilmente a la voluntad de los Hechiceros, y que los atará y los someterá si puede. Odia a todos los seres vivos y, si pudiera, se alimentaría de las almas de los bastante idiotas como para abrir sus mentes a él.

Tal es la naturaleza del Caos, y tal es la naturaleza de sus grandes y poderosos ejércitos. Hay muchos que se ven impulsados por su deseo de poder y que se entregan al Caos. Le entregan gustosamente sus almas inmortales a cambio de las nebulosas promesas de los Dioses del Caos. Existen cuatro de estos grandes Dioses del Caos, los gobernantes inmortales del reino del poder.

KHORNE EL DIOS DE LA SANGRE

Es el feroz Dios de las Batallas, cuyos aullidos de rabia se oyen a través del tiempo y del espacio. Se dice que sus gritos pidiendo sangre se escuchan bajo el sonido de los combates, y que sus seguidores apilan los cráneos de los caídos alrededor de su trono. Sus demonios guerreros recorren las dimensiones en busca de batallas para saciar su ansia de combate y enrojecer sus armas. Sus adoradores mortales libran batallas enloquecidos por el aroma de la sangre, aullando su grito de combate, "Sangre para el Dios de la Sangre". La runa de Khorne tiene la forma de un sonriente cráneo, y uno de sus nombres es el Señor de los Cráneos.



NURGLE EL SEÑOR DE LA DESCOMPOSICIÓN

Es el dios de todo lo que está podrido y enfermo, de la plaga y de las enfermedades, y de todo lo que afecta al cuerpo del hombre. Es el más desagradable de todos los Dioses del Caos. Su obeso cuerpo está hinchado por la descomposición: su carne está desgarrada y supura por sus heridas abiertas. Pequeños demonios parásitos recorren su podrido cuerpo, chupando sus rezumantes pústulas y lamiendo las heridas que le cubren. Nurgle es quien envía las enfermedades al mundo de los hombres, y sus horribles demonios se dan festines con la carne podrida de los cadáveres.

TZEENTCH EL SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

Es el dios de la magia y el cambio. Sus poderes se basan en los trucos y el engaño, con los que logra atrapar a los mortales y someterlos a su voluntad. Su sola mirada bastaría para que un mortal enloqueciese y su carne mutase. Es el responsable de que las criaturas vivas desarrollen horribles malformaciones. Gracias a estas mutaciones los malvados agentes del Caos son reconocidos: miembros adicionales, piel escamosa, tentáculos saliendo de su cuerpo. Los Cazadores de Brujas buscan estas malformaciones, llamadas marcas del Caos, en los sospechosos de estar aliados con el Caos.



SLAANESH PRÍNCIPE DEL CAOS

Slaanesh tiene un cuerpo perfecto, no es ni hombre ni mujer, y sin embargo es ambos. Se dice que una simple mirada a Slaanesh puede condenar a una persona a amarle con intensidad apasionada y eterna. Oír su voz es un placer tal que un mortal haría todo lo que le pidiese y más. Por una mirada de Slaanesh un mortal entregaría gustoso su vida. Por una sonrisa entregaría su alma inmortal. Así es el Señor del Placer Prohibido, y sus demonios danzan desnudos con los caídos, o les hacen avanzar con sus látigos hacia nuevos y agonizantes placeres.



Los Dioses del Caos son poderosas entidades que se nutren de la codicia y la ambición de la humanidad, de la furia del guerrero, de la vanidad del Hechicero, de la astucia del ladrón y del delirio del loco. Los dioses son conocidos como Khorne, el Dios de la Sangre; Nurgle, el Señor de la Descomposición; Tzeentch, el Señor de la Transformación y Slaanesh, el Príncipe del Caos. Estos dioses son adorados por los locos y los dementes, por hombres sedientos de poder y por los desesperados y los depravados.

En las tierras de los hombres, sólo los herejes adoran a los Dioses del Caos. Sus enfermizos ritos los celebran en lugares secretos, lejos de los ojos de la gente común, y de noche, cuando estos hechos pasan inadvertidos. En las tierras del Imperio, donde la amenaza del Caos es mayor, las bandas de Cazadores de Brujas persiguen incesantemente estas sectas. Son inmisericordes en su persecución del Caos, ya sea real o imaginario. Cuando los Cazadores de Brujas llegan a una adormilada ciudad con sus humeantes antorchas y sus instrumentos de tortura, no sólo los culpables sienten miedo. A pesar de los esfuerzos de los Cazadores de Brujas, el Caos crece cada día más. Crece en secreto. Los cónclaves siguen en aumento porque muchos hombres poderosos e influyentes se alían en secreto con las fuerzas del Caos. En

los profundos sótanos, lejos de los ojos de las masas, estos conspiradores realizan sus odiosos ritos para apaciguar a sus siniestros amos. Su magia atrae las plagas y otras desgracias a la humanidad. Todo lo que hacen está destinado a destruir los reinos de los hombres y esclavizarlos a la implacable voluntad del Caos.

Sólo en el lejano Norte los hombres adoran abiertamente a los Dioses del Caos. Estos individuos viven en la fría Desolación del Caos, más allá del alcance de los Cazadores de Brujas y los ejércitos del Imperio. Estos bárbaros son brutales guerreros que alientan un odio profundo hacia los civilizados hombres del Imperio. Sus ancestros han servido al Caos desde tiempo inmemorial, por lo que no piensan en el Caos como algo malvado. No temen las horribles cicatrices de las mutaciones, sino que dan la bienvenida a lo que ellos consideran dones. Cuando nacen niños mutados, criaturas mitad hombres mitad bestias, son honrados como una bendición de los dioses. Los ejércitos de bárbaros se ven reforzados por renegados del Sur y por los agentes del Caos que han tenido que huir de la justicia de los Cazadores de Brujas, y junto a criaturas como los Ogros Dragón y los Mastines del Caos, constituyen los ejércitos del Caos. Estas fuerzas están continuamente en guerra entre ellas y con el resto del mundo.

LISTA DEL EJÉRCITO DEL CAOS

Tropa	Tipo	Maques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
<i>Guerreros del Caos</i>	Infantería	4	4	4+	—	3	150	1/—	—
<i>Bárbaros</i>	Infantería	3	3	5+	—	3	60	1/—	—
<i>Ogros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	105	—/1	*1
<i>Trolls</i>	Infantería	5	3	5+	—	3	110	—/3	*2
<i>Jinetes del Caos</i>	Caballería	3	3	5+	—	3	90	—/4	—
<i>Caballeros del Caos</i>	Caballería	4	4	4+	—	3	200	—/4	—
<i>Mastines del Caos</i>	Caballería	3	3	0	—	3	30	—/2	—
<i>Carros</i>	Carro	3	3	5+	—	3	95	—/3	—
<i>Arpías</i>	Monstruo	2	3	6+	—	3	65	—/1	*3
<i>Ogros Dragón</i>	Monstruo	6	4	5+	—	3	250	—/1	—
<i>Engendro del Caos</i>	Monstruo	3/3	4	3+	—	1	110	—/2	*4
<i>General</i>	General	+2	—	—	9	1	125	1	—
<i>Héroe</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/1	—
<i>Brujo</i>	Hechicero	+1	—	—	8	1	90	—/1	—
<i>Dragón del Caos</i>	Montado en Monstruo	+3	—	—	—	1	+100	—/1	*5

Reglas Especiales

1. Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!

2. Los Trolls son criaturas especialmente estúpidas que encuentran difícil andar erguidos, así que no digamos pensar. En consecuencia, cuando se intente impartir una orden a una unidad de Trolls, o a una brigada que incluya una unidad de Trolls, se debe aplicar un modificador de -1 al Mando. En compensación, los Trolls tienen la capacidad de regenerar sus heridas. Para representar esto, en cada ronda de combate, después de que se hayan retirado peanas enteras, los Trolls regeneran automáticamente un impacto que sobre. Si no quedan impactos después de retirar peanas enteras, entonces la regeneración no ha tenido efecto. Los impactos regenerados se tienen en cuenta a la hora de determinar el resultado del combate de esa ronda.

3. Las Arpías son mitad hombres mitad criaturas aladas, los retorcidos descendientes de una raza corrompida por el poder del Caos. Viajan por los cielos del Norte y se alimentan de los muertos una vez ha acabado la batalla. Las Arpías siguen a los ejércitos del Caos como cuervos. Pueden volar, y son unas criaturas tan bestiales y salvajes que ningún personaje puede unirse a ellas. Las Arpías son una excepción a las reglas normales de las peanas de monstruos, ya que utilizan el borde largo, como la infantería, en vez del borde corto, como el resto de los monstruos.

4. Los Engendros del Caos son horribles mutantes. Los Engendros del Caos fueron humanos, pero han sido transformados en monstruos por el poder del Caos. Son criaturas sin mente impulsadas por un odio ciego. Cada uno es diferente, pero todos son horribles y peligrosos. Algunos tienen varias cabezas, a menudo de criaturas diferentes,

además de miembros adicionales, garras, tentáculos, etc. Pueden escupir ácido, fuego y otros tipos de desagradables fluidos corporales, lo que les permite disparar a un alcance de 15 cm. Al tener cabezas, miembros y orificios por todo su cuerpo, los Engendros del Caos pueden disparar en cualquier dirección.

Los Engendros del Caos no pueden actuar por iniciativa propia. Tampoco pueden recibir órdenes por sí mismos, y deben estar integrados en una brigada que contenga unidades de un tipo de tropa distinto al de los Engendros del Caos. No se tienen en cuenta para determinar el tamaño de la brigada, por lo que ésta puede estar compuesta, por ejemplo, por cuatro unidades de Guerreros del Caos más tres Engendros del Caos. Esto permite a los Engendros del Caos moverse junto a otras tropas, acompañándolas al combate mientras son guiados por la masa general.

Los Engendros del Caos que no formen parte de una brigada no pueden moverse por sí mismos, y no se moverán hasta que se unan a otras tropas. No pueden dejar paso a unidades propias. Pueden ser repelidos por disparos, y en combate cuerpo a cuerpo persiguen, se retiran, avanzan y retroceden del mismo modo que las otras tropas.

5. **Dragón del Caos.** Los Generales, Hechiceros y Héroes del Caos pueden montar en un Dragón del Caos. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +3 Ataques a los de su jinete. Un Dragón del Caos posee un ataque especial, ya que puede lanzar fuego. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Un personaje que no se haya integrado en una unidad no puede realizar este tipo de ataque.

El aliento de fuego tiene un alcance de 20 cm. Puede ser dirigido contra un objetivo de la forma habitual, y tiene 3 Ataques resueltos de la manera habitual.

El Dragón del Caos es una gran criatura terrorífica. La unidad en la que se integre causa terror entre sus enemigos.