

GRUMLOK Y GHAZBAG (455 puntos)

Grumlok es el poderoso Kaudillo Orko de la tribu de los Zolez Zangrientoz, una de las muchas tribus de orcos de las Tierras Yermas. La vida era sencilla para los Zolez Zangrientos, luchando contra los enanos y contra otras tribus de orcos, y asaltando las caravanas mercantes que cruzaban por las Tierras Yermas, e incluso por los Reinos Fronterizos. Todo cambió tras la derrota y posterior absorción de una tribu goblin. El Kaudillo goblin había muerto a manos de Grumlok, y el chamán de la tribu goblin, un taimado pielverde de nombre Ghazbag, pensó que había llegado su oportunidad.



Ghazbag y la tribu goblin en conjunto juraron lealtad a Grumlok, y en los meses siguientes, el pequeño chamán se encargó de mostrar a Grumlok la valía de los goblins en combate, así como el poder desatado de su poderosa magia. Regaló al Kaudillo un poderoso talismán arrebatado años atrás a una fuerza incursora de los elfos oscuros: este amuleto aumentaba la fuerza de Grumlok, y lo protegía de la magia enemiga, aunque también lo hacía más susceptible a la magia del propio Ghazbag.

A lo largo del tiempo, Ghazbag se encargó de ir aumentando el sentimiento de respeto y camaradería que Grumlok sentía por el pequeño chamán, hasta que se formó un vínculo de amistad muy fuerte, algo poco común entre un orco y un goblin. La combinación del creciente poder militar de los Zolez Zangrientoz, la astucia en batalla de Grumlok, la planificación y la magia del pequeño Ghazbag y los ataques relámpago de los jinetes de lobo goblin, la tribu se fue haciendo cada vez más poderosa, a medida que absorbía a otras tribus, y se convertía poco a poco en un gran Waaagh!

Puedes incluir a Grumlok y Ghazbag en un ejército de Orcos y Goblins de, al menos, 3000 puntos; su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Grumlok debe ser obligatoriamente el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grumlok	4	6	3	5+1	5	5	4	4	9+1
Ghazbag	-	2	3	3	-	-	4	1	-

Tipo de tropa: Infantería (25x25mm).

Equipo: Grumlok lucha con su Rebanadora del Kaudillo, y se protege con la Armadura de los Zolez Zangrientoz; además, lleva el Talizmán de loz Orejaz Pikudaz. Ghazbag lucha con un arma de mano, y porta el Baztón de la Luna Roja.

Magia: Ghazbag es un hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos del Pequeño Waaagh!

Reglas especiales: Leyenda, Loz mejorez, Waaaaagh!, Kanalización verde (Ghazbag), Señor del Conocimiento (Pequeño Waaagh).

Inseparables: *Grumlok y Ghazbag se han convertido en compañeros inseparables, y el pequeño chamán va a la batalla subido sobre el hombro del enorme Kaudillo.* Grumlok y Ghazbag se consideran una única miniatura a todos los efectos, y siempre utilizan los atributos de Movimiento, Resistencia, Heridas y Liderazgo de Grumlok. Todos los Ataques contra ellos deberán resolverse contra la HA de Grumlok. En combate, Grumlok y Ghazbag atacan cada uno con sus propios valores de HA, F, I y A, y sus propias armas. La armadura de Grumlok no interfiere con la capacidad de Ghazbag a la hora de que éste lance hechizos. Se trata como un único personaje de Infantería en todos los demás aspectos.

Zeñorez de loz Pielezverde: *La tribu de los Zolez Zangrientos es enorme, y contiene pielesverdes de todo tipo.* Si incluyes a Grumlok y Ghazbag, éstos deben ser el General de tu ejército. Al elaborar la lista de ejército, no debes elegir entre Orcos y Goblins para que sean tu ejército principal: ambos ejércitos serán tu ejército principal.

Objetos mágicos:

Rebanadora del Kaudillo (Arma mágica): *Esta enorme y tosca rebanadora ha acabado con los enemigos de Grumlok desde que éste era un joven guerrero orco.*

Rebanadora. Al inicio de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, tira 1D3 y suma el resultado al valor del atributo de Ataques de Grumlok hasta el final de dicha fase de combate cuerpo a cuerpo.

Armadura de los Zolez Zangrientoz (Armadura mágica): *La Armadura de los Zolez Zangrientoz ha pasado de kaudillo en kaudillo de la tribu desde los tiempos del éxodo, cuando los orcos fueron expulsados del Viejo Mundo por Sigmar.*

Armadura pesada. Proporciona a Grumlok una tirada de salvación por armadura de 1+ (en lugar del habitual 5+ por ser Armadura pesada) y una tirada de salvación especial de 5+.

Talizmán de loz Orejaz Pikudaz (Talismán-Reliquia): *Saqueado del cadáver de un noble druchii por los goblins, este poderoso amuleto aumenta la fuerza de Grumlok, lo protege de la magia enemiga y lo marca para la grandeza.*

El Talizmán proporciona a Grumlok un bonificador de +1 a sus tributos de Fuerza y Liderazgo (ya incluidos en el perfil de atributos), y le otorga la regla especial Resistencia mágica (2).

Baztón de la Luna Roja. (Artefacto arcano): *Ghazbag obtuvo este bastón tras derrotar al chamán de una tribu rival de goblins nocturnos.*

Al inicio de cada fase de magia, el Baztón genera un dado adicional de energía o dispersión (según corresponda) para el bando de los pielesverdes.

TCHAR'ZANEK, SEÑOR DE LA HUESTE DEL CUERVO (515 puntos)

Tchar'zanek comenzó su ascenso al poder en la misma forma de muchos otros Elegidos del Caos. Tras haber sido elegido por el Gran Manipulador para liderar las tribus del Norte en su nombre, Tchar'zanek se dedicó a conquistar y derrotar a todas las tribus que pudo. Con el tiempo, su hueste de guerra se hizo lo suficientemente grande como para enfrentarse a un terrible rival, una partida de guerra que era leal a Nurgle, el enemigo de Tzeentch.

Los dos ejércitos se encontraron en los Desiertos del Caos, y el conflicto fue tal que se formó una gran montaña a partir de los cadáveres de los caídos. En la cima de esa montaña, Tchar'zanek luchó contra el Señor de la Guerra de Nurgle. En ese gran duelo, Tchar'zanek derrotó a su repulsivo rival y lo arrojó por las sangrientas laderas. Con esa victoria Tchar'zanek quedó impregnado con el poder del Dios Cuervo, y por lo tanto se convirtió en su campeón definitivo.

Como campeón Elegido de Tzeentch, Tchar'zanek es un señor de la guerra mucho más sutil que muchos de los Campeones del Caos que han habido antes que él. Estratégicamente, se basa en la guerra psicológica y los ataques dirigidos contra la población civil para desmoralizar al enemigo, interrumpir la cadena de suministro, y disfrazar sus verdaderas intenciones. Para lograr sus objetivos, el Campeón del Dios Cuervo utiliza los métodos que conoce mejor que nadie: corromper al fuerte, destruir a los débiles, y sembrar los campos de batalla con el terror hasta que ceda toda resistencia.

Tchar'zanek es fácilmente reconocible en el campo de batalla: sus numerosas mutaciones del Caos lo distinguen de sus camaradas. Su cabeza está coronada con un par asimétrico de cuernos, y un tercer brazo acabado en una afilada garra surge de su costado derecho. Sus largas piernas tienen articulaciones adicionales, lo que le hace alzarse por encima de los demás guerreros del Caos.

Puedes incluir a Tchar'zanek en un ejército de Guerreros del Caos de, al menos, 3000 puntos; su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Comandantes**. Tchar'zanek debe ser obligatoriamente el general del ejército, a menos que esté comandado por Archaón, Señor del Fin de los Tiempos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tchar'zanek	4	8	3	5	5	4	7	5+1	10

Tipo de tropa: Infantería (25x25mm).

Equipo: Tchar'zanek lucha con la Garra del Cuervo, y se protege con la Armadura del Elegido de Tzeentch; además, lleva el Cetro de Poder Arcano.

Marca del Caos: Tchar'zanek porta la Marca de Tzeentch de los Elegidos, que le proporciona un bonificador de +2 a su tirada de salvación especial, un bonificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos y la regla especial Ataques flamígeros.

Recompensas del Caos: Tchar'zanek posee las siguientes recompensas del Caos: Elegido del Caos (efectos adicionales en su marca, ya descritos; tan sólo puede unirse a unidades de Elegidos de Tzeentch), Esencia demoníaca (Aura demoníaca de 5+) y Muchos brazos (+1 Ataque). Ver la sección de Recompensas del Caos para más detalles.

Magia: Tchar'zanek es un hechicero de nivel 4 que siempre utiliza hechizos del Saber de Tzeentch.

Reglas especiales: Leyenda, La Voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Inmune a miedo

Marcado para la grandeza: *Tchar'zanek ha sido marcado por el Arquitecto del Destino para un destino glorioso.* Tchar'zanek es Tozudo y puede repetir sus tiradas en la tabla del Ojo de los Dioses. Además, puede repetir los resultados de 1 en sus tiradas de salvación especiales (ten en cuenta que esto incluye también sus tiradas de Aura demoníaca).

La Hueste del Cuervo: *Tchar'zanek siempre va a la batalla con los guerreros más veteranos de su ejército.* Si incluyes a Tchar'zanek, puedes incluir una unidad de Elegidos con la marca de Tzeentch como opción de Unidad Especial, en lugar de como Unidad Singular.

Objetos mágicos:

Garra del Cuervo (Arma mágica): *Esta siniestra espada cubierta de runas de perdición contiene en su interior la esencia de un poderoso demonio.*

Arma de mano. Los impactos causados por este arma se resuelven con +1F, y no permiten tirada de salvación por armadura.

Armadura del Elegido de Tzeentch (Armadura mágica): *La ornamentada armadura de Tchar'zanek está fundida a su cuerpo; como regalo del Dios del Cambio, la armadura es inconstante.*

Armadura del Caos. Al inicio de cada uno de tus turnos, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla: aplica el efecto a Tchar'zanek hasta el inicio de tu siguiente turno.

ID6	Armadura del Elegido de Tzeentch
1	Obtiene Resistencia mágica (3)
2	Obtiene +2 Resistencia
3	Obtiene Inmune a veneno; también será inmune a Golpe letal y Golpe letal heroico.
4	Obtiene +3 a su tirada de salvación por armadura, y puede repetir sus tiradas de salvación por armadura fallidas.
5	Puede utilizar su Aura demoníaca ante Ataques mágicos u otros efectos que la negasen.
6	Todas las armas mágicas de los enemigos que ataquen a Tchar'zanek se consideran armas mundanas de su mismo tipo.



Cetro de Poder Arcano (Artefacto arcano-Reliquia): *Se trata de un poderoso bastón hallado por Tchar'zanek cerca de la Fortaleza Imposible; símbolo de su poder arcano, el Cetro contiene terribles energías del Caos.*

Cada vez que Tchar'zanek lance un hechizo, tira un dado de energía adicional (proporcionado por el Cetro).

CULTISTAS DEL CAOS

(Del Bestiario del Viejo Mundo)

VISIÓN COMÚN

"Nunca se ha probado que los cultistas del Caos sean nada más que el producto de la febril imaginación de algunos de los cazadores de brujas más fanáticos. La razón de que hablen una y otra vez de la 'corrupción interior' y las 'corruptas sectas orgiásticas del señor del placer' cuando el peligro real está en los bárbaros del norte nunca la sabré. Te pregunto, ¿qué motivación podrían tener eso mercaderes, nobles y estudiosos para aliarse con el Caos cuando ya tienen posiciones de tal eminencia dentro del Imperio? Sería como una abeja reina envenenando su propio nido."

ALBRETCH KINEAR, PROFESOR EMÉRITO DE LA UNIVERSIDAD DE NULN, HABLANDO A UNA COMISIÓN PARA ACONSEJAR A LA ELECTORA DE NULN SOBRE LA AMENAZA DEL CAOS

"Son mucho peores que los bárbaros, o incluso que los demonios. Al menos los ejércitos del Caos que vienen del norte luchan limpiamente, o algo parecido. Los cultistas del Caos socavan todo por lo que luchamos, se burlan de nuestros bravos muchachos que mueren por el Imperio. Esos cazadores de brujas suelen reaccionar de manera exagerada cuando se enfrentan con alguno de los campesinos ignorantes de los pueblos, la mayoría de los cuales no reconocerían a un demonio ni aunque les mordiera, pero están del todo en lo cierto al tratar tan duramente a la escoria decadente que dicen ser los mejores de entre nosotros y que nos entregan al Caos. Quemarlos es algo demasiado bueno para esa carroña."

CAPITÁN SCHULTZ, CAPITÁN MERCENARIO

"No pué' ser algo natural"

VIEJO HOB, GRANJERO

"Dadme un enemigo al que pueda enfrentarme con un acero fuerte y un escudo robusto en mis manos, no una daga en mitad de la noche y un libro de contabilidad"

CONDE BORIS TODBRINGER, ELECTOR DE MIDDENLAND



EL OJO DEL SABIO

Escondido justo bajo la superficie, el Caos está en todas partes del Imperio. Desde los cultos decadentes de Slaanesh en Altdorf hasta el templo secreto de Khorne bajo los barracones imperiales en Nuln, los supervivientes de las plagas que recurren a Nurglepara darle gracias y súplicas, hasta los mercaderes hambrientos de poder que hacen sacrificios a Tzeentch, casi no existe sección alguna de la sociedad que quede incólume frente a la corrupción de los Poderes Ruinosos. Tienen algo que ofrecer a cualquiera que no esté satisfecho con lo que tiene, y eso es algo que le sucede a casi todos los humanos, ya sea en el Imperio o fuera de él.

"Albretch Kinear, antiguo profesor de la universidad de Nuln, esta corte te encuentra culpable de traficar con demonios y vender tu alma al Caos. Profanaste el alto cargo y renombre que se te confiaron cuando te uniste a la sociedad de la Rueda de Plata aquí en Nuln, y aseguraste tu condenación cuando te sumergiste tan profundamente en esas enseñanzas oscuras y místicas como para convertirte en su líder. Tus crímenes ya imperdonables se convierten en aún peores por tu mala interpretación deliberada de la autoridad legítima con tus falsos pronunciamientos sobre el Caos y muchos otros asuntos. Gunther, Hans, llevadlo fuera y quemadlo. Ahora."

VORSTER PIKE, CAZADOR DE BRUJAS, HABLANDO A UNA COMISIÓN PARA ACONSEJAR A LA ELECTORA DE NULN SOBRE LA AMENAZA DEL CAOS

Los cultos varían enormemente en tamaño, fuerza, propósito y número de miembros, desde pequeñas células conspiratorias en el corazón del Imperio a pueblos completos que han jurado en secreto obediencia al Caos. Estudiosos, políticos, sacerdotes, artesanos, granjeros, soldados y miembros de casi cualquier profesión han caído bajo el azote del Caos en algún momento, y a menudo reclutan entre los suyos. De hecho, cierto número de grupos clandestinos tienen un lado público caritativo tras el que se esconden, y muchos se han unido a un culto del Caos sin comprender en lo que se estaban metiendo. Algunas sectas están dedicadas a destruir la sociedad, atrayendo revolucionarios y agitadores en gran número, mientras otros se preocupan únicamente de la búsqueda del poder personal, o simplemente de los placeres sin fin que se pueden encontrar en la adoración de Slaanesh.

"Son débiles y estúpidos, pero nos ayudarán a conseguir la victoria que perseguimos. Con nosotros atacando las fronteras del Imperio, los hombres bestia y los mutantes saliendo de los bosques y los cultistas minando y corrompiendo desde el interior, pronto tendremos el dominio sobre este Imperio que una vez fue grande, por fin borrando para siempre el nombre de Sigmar de los anales de la historia."

DRAKAR NETH SHYSH, EL PUÑO DE TZEEENTCH, TAMBIÉN CONOCIDO COMO DRAKAR EL INTERPELANTE

Lo que todos los cultistas tienen en común es que su existencia está oculta a los ojos de la gente normal, para que así los cazadores de brujas y los templarios no sean alertados inmediatamente de su existencia. Ya que el Imperio tiene cierto número de sociedades secretas diferentes que no tienen nada que ver con el Caos, el descubrir los verdaderos cultos del Caos se convierte en una tarea mucho más dura para los que buscan destruirlos. Debido a esa necesaria y extendida tendencia al secretismo y la relativa independencia de cada culto, suele darse el caso de que los cultos tengan objetivos radicalmente opuestos, hasta que algunos se encuentren en oposición directa con otro culto, sabiéndolo o no. A los dioses del Caos no parece que les importe, y hasta apoyan tal comportamiento, igual que animan a los bárbaros del Caos a atacar otros poblados que también son de los suyos.



"Cicuta"

RIKKIT ' TIK, "SABIO" DEL CLAN ESHIN

NUESTRAS PROPIAS PALABRAS

"¿Es algo tan malo querer estar en el lado ganador? Año tras año los hombres bestia se vuelven más atrevidos y los bárbaros más fuertes. Año tras año hay más mutantes, y peor aún, dentro de las fronteras del Imperio. El Emperador está luchando una batalla que perderá. Ante todo y sobre todo soy un pragmático; el Imperio me ha hecho rico, pero el Caos me ayudará a sobrevivir cuando Middenheim esté en llamas y su gente sea comida para los hombres bestia o se conviertan en sacrificios para el Dios de la Sangre. Sobrevive e incluso prospera. El Señor de la Fortuna es bondadoso con los que le alaban."

KLAUS GOETHE DEL ALTO CONSEJO DEL GREMIO DE MERCADERES, CULTISTA DE TZEENTCH

"De verdad pensaba haber experimentado todo placer conocido desde los pozos de la carne de Arabia a los tocadores de Marienburgo. Aún así nunca me saciaron. Siempre buscaba más, más intensidad, más locura divina, más éxtasis. Mientras me revolcaba en mancebía tras mancebía, antro de juego tras antro de juego, escuché más y más insinuaciones de vicios tan salces que hasta el más decadente de los libertinos se volvía retraído y reservado cuando intentaba presionar para conseguir más información. Por supuesto que esto sólo consiguió que tuviera una emoción mayor por la anticipación, una mayor determinación por descubrir tal depravación definitiva que me sería ofrecida si podía rastrear a los Discípulos de Lanshor. Sí, sabía que si quería encontrarlos podía estar arriesgando el cuerpo y el alma al mayor de los riesgos, pero parecía como si valiera la pena correr tales riesgos. De hecho, el pensamiento de que por fin podría encontrar un placer considerado como realmente detestable por los idiotas que hacían nuestras leyes aumentó mi fervor. Eso fue hace veinte años, y mi única pena es que no me entregara a los Estetas una década antes, en lugar de malgastar mi tiempo con meros deseos terrenales."

RUPERT VON EPSTEIN, HEREDERO DE LA DINASTÍA VON EPSTEIN, SACERDOTE DE SLAANESH

"Los chicos del poblado nunca me quisieron, decían que era simple como un búcaro. Todos veían a Elena como su amada, con sus rizos dorados y sus maliciosos ojos. Yo le enseñé a esa zorra y a su pequeño puñado de admiradores babeantes. A los seguidores del Señor de la Corrupción no les importaba mi apariencia, todos estaban cubiertos de pústulas, llagas y sacos de pus, de todos modos. Todo lo que tenía que hacer para conseguir los gusanos de plaga era dedicarme a la Gran Putrefacción. No es que estuviera renunciando a nada, aparte de la posibilidad de hacerme más vieja y más fea en el pueblo hasta el día en que un cazador de brujas quisiera quemarme de todos modos, fuera o no del Caos. Merecía la pena, sabiendo lo que sucedería cuando pasara los gusanos bajo su puerta. Hizo falta casi una semana para que la carne empezara a caer, podrida, de su bello rostro, y a todos los chicos guapos del poblado les pasó lo mismo más o menos un día después de ella. La parte más dura fue borrar la sonrisa de mi rostro mientras caminaba a ocuparme de mis cosas entre todo este sufrimiento, viendo en todos ellos sus expresiones mudas de horror mientras se volvían mucho menos bellos que yo."

OLGA LANGENSPIESSE, HIJA DE UN MOLINERO DEL POBLADO DE FRUNDSBERG, CULTISTA DE NURGLE