

# LOS GRANDES DEMONIOS EXALTADOS

Por Yibrael

Bienvenidos a un ExtraReforged muy especial, destinado al ejército de Demonios del Caos y también a los Skavens: se trata de los Grandes Demonios Exaltados, las más poderosas encarnaciones de estas criaturas: seres gigantescos y tremendamente poderosos cuya existencia en el mundo real sólo es posible cuando los mismos vientos de la magia están desatados. Ya que, en su día, ForgeWorld sacó las miniaturas enormes de los Grandes Demonios, creemos que son las más adecuadas para representar a estas criaturas en el campo de batalla. El Extra incluye también seis personajes especiales, que son realmente versiones exaltadas de los Grandes Demonios personajes especiales. Sin más, os dejamos con el extra.

Nota: Este Extra hace uso de las reglas experimentales de Regalos Demoníacos presentadas en el ExtraReforged 85.

## GRANDES DEMONIOS EXALTADOS (Demonios del Caos y Skavens)

Todos los Grandes demonios exaltados comparten las siguientes reglas especiales:

**Monstruosamente grandes:** *Las encarnaciones de los Grandes Demonios alcanzan tamaños gigantescos.*

Todos los Grandes Demonios Exaltados son Monstruos; sin embargo, su tamaño es tal que se aplican las siguientes reglas adicionales: causan Terror, y los chequeos de Terror provocados por ellos deben efectuarse tirando 3D6 y descartando el resultado más bajo; son Objetivos grandes, y además el oponente podrá aplicar un bonificador de +1 a todas sus tiradas para impactar con proyectiles contra estos seres; son Tozudos en lugar de Impasibles; tienen Impactos por carga (ID6) en lugar de sólo 1; y tienen una Potencia de unidad igual al doble de su valor inicial de Heridas.

**Vientos de la magia desatados:** *Estos seres sólo pueden existir cuando los Vientos de la Magia aúllan con mucha fuerza.* Si en una batalla hay presentes uno o más Grandes Demonios Exaltados, se deberán tirar 3D6 para determinar los Vientos de la Magia, siendo el total en dados de energía y el resultado mayor más el menos en dados de dispersión para el oponente. Además, las tiradas de salvación por Aura demoníaca de todos los Demonios a 18" o menos de un Gran Demonio Exaltado (incluyendo al propio Gran Demonio) podrán efectuarse incluso contra Ataques mágicos y demás efectos que la nieguen.

**Leyenda:** *Estas criaturas son muy poderosas, y extremadamente raras de ver; tan sólo aparecen en los mayores cataclismos.* Todos los Grandes Demonios Exaltados son Leyendas.

### DEVORADOR DE ALMAS EXALTADO (Demonios del Caos, Comandante, 665 puntos)

*Los devoradores de Almas son los más brillantes y poderosos servidores del Dios de la Sangre y, de hecho, son sus predilectos. Su ansia de sangre se extiende más allá de toda comprensión humana, y por más matanzas que cometan y cadáveres que amontonen, nunca quedan satisfechos: los Puños de Khorne siempre anhelan más muerte.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Devorador de Almas Exaltado	8	10	10	8	7	10	4	10	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Arma de mano.

**Regalos demoníacos:** Puede elegir hasta 4 Regalos Demoníacos de Khorne; éstos pueden ser Regalos Menores y/o Regalos Mayores, a tu elección.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Khorne), Volar, Resistencia mágica (3), Golpe letal, Piel escamosa (2+), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Khorne o miniaturas con la Marca de Khorne).

### GUARDIÁN DE SECRETOS EXALTADO (Demonios del Caos, Comandante, 625 puntos)

*Estos grandes demonios se mueven con la gracia fluida de un bailarín, revoloteando como las suaves caricias de los dedos de tan amante sobre la piel. Allí donde van, todo se hace posible. Pero una vez pasan de largo dejan tras de sí angustia y agonía, tan reales y dolorosas como la aguda puñalada de un cruel cuchillo.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián de Secretos Exaltado	10	9	6	7	7	8	8	8	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Garras (Arma de mano).

**Magia:** Un Guardián de Secretos es un hechicero de nivel 2 que siempre usa el Saber de Slaanesh. Puedes aumentar su nivel de magia a 3 (+35 puntos) ó a 4 (+70 puntos).

**Regalos demoníacos:** Puede elegir hasta 4 Regalos Demoníacos de Slaanesh; éstos pueden ser Regalos Menores y/o Regalos Mayores, a tu elección.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Slaanesh), Veloz, Almizcle Soporífero (las miniaturas enemigas en contacto con al menos una miniatura con esta regla verán sus atributos de M, HA e I reducidos en un punto. Las miniaturas con la regla especial Demonio, No muerto o que posean la marca de Slaanesh son inmunes a esta regla especial), Señor del Conocimiento (Saber de Slaanesh), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Slaanesh o miniaturas con la Marca de Slaanesh), Cruzar (obstáculos).

## GRAN INMUNDICIA EXALTADA (Demonios del Caos, Comandante, 635 puntos)

*La Gran Inmundicia de Nurgle se considera la más fétida e infecta de todas las creaciones de los dioses oscuros, pues su piel es hinchada y gangrenosa y en algunos lugares deja entrever los órganos palpitantes que cubre, mientras que en otros está desgarrada por las enfermedades y está llena de pústulas sangrantes por todos lados.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Inmundicia Exaltada	6	7	4	7	8	12	2	7	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Garras (Arma de mano).

**Magia:** Una Gran Inmundicia es un hechicero de nivel 2 que siempre usa el Saber de Nurgle. Puedes aumentar su nivel de magia a 3 (+35 puntos) ó a 4 (+70 puntos).

**Regalos demoníacos:** Puede elegir hasta 4 Regalos Demoníacos de Nurgle; éstos pueden ser Regalos Menores y/o Regalos Mayores, a tu elección.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Nurgle), Nube de Moscas (los enemigos tendrán un penalizador de -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo y con proyectiles), Señor del Conocimiento (Saber de Nurgle), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Nurgle o miniaturas con la Marca de Nurgle).

## SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN DE TZEENTCH (Demonios del Caos, Comandante, 650 puntos)

*El señor de la transformación es el más extravagante de los grandes demonios. Su piel despidе energías antinaturales y la magia fluye a través de su cuerpo deforme igual que la sangre por las venas de un ser mortal. La mutación, la división, la contienda y la discordia son sus objetivos y son muchos los necios y estúpidos mortales que seguirían al caprichoso señor de la transformación para acabar siendo destruidos según sus planes tortuosos e intrigantes.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
S. Transformación Exaltado	9	9	10	7	7	8	10	6	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Garras (Arma de mano).

**Magia:** Un Señor de la Transformación es un hechicero de nivel 5 que utiliza el saber de Tzeentch y Magia Oscura.

**Regalos demoníacos:** Puede elegir hasta 4 Regalos Demoníacos de Tzeentch; éstos pueden ser Regalos Menores y/o Regalos Mayores, a tu elección.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Tzeentch), Volar, Señor del Conocimiento (saber de Tzeentch), Señor del Conocimiento (magia oscura), Descarga ígnea (ataque a distancia de F6, alcance 24" y las reglas especiales Disparo Rápido, Disparos múltiples ID6+1, Ataques mágicos y Ataques sólo flamígeros), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Tzeentch o miniaturas con la Marca de Tzeentch).

## KAIROS TEJDESTINOS EXALTADO, EL POZO DEL CONOCIMIENTO (615 puntos)

Puedes incluir a Kairós Tejdestinos en un ejército de **Demonios del Caos** de, al menos, 3000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kairos Exaltado	8	1	1	5	6	7	1	1	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Arma a dos manos.

**Magia:** Kairos es un poderoso hechicero. Tiene nivel de magia 5. Consulta la descripción del Regalo demoníaco Dos Cabezas para conocer la manera en que se eligen los hechizos de Kairos.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Tzeentch), Volar, Señor del Conocimiento (Saber de Tzeentch), Señor del Conocimiento (Magia Oscura), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Tzeentch o miniaturas con la Marca de Tzeentch), Saga (Kairos Tejdestinos).

**Oráculo de la Eternidad :** *Kairos conoce todo lo acontecido y lo que está por suceder, pudiendo anticiparse a los ataques enemigos antes de que sucedan.* Kairos dispone de la Regla Especial Esquiva (3+).

**Regalos Demoníacos:**

**Dos Cabezas (Regalo Demoníaco):** *La mente del Señor de la Transformación Kairos está profundamente dividida, sus recuerdos y conocimientos se encuentran divididos entre los dos aspectos diferenciados que comparten su esencia. Al tomar forma física Kairos aparecerá como una criatura de los cabezas.*

Kairos conoce todos los hechizos que han existido y todos los que serán creados en el futuro. Sin embargo, este conocimiento se encuentra repartido entre las dos cabezas de Kairos. Antes de que de comienzo la batalla, en el momento de determinar los hechizos de cada hechicero deberás determinar los hechizos que conocerá cada cabeza. Cada cabeza dispondrá de la regla especial Señor del Conocimiento de uno de los siguientes Saberes: Bestias, Luz, Vida, Sombras, Fuego, Metal, Cielos o Muerte. Anota en la lista de ejército que saber has elegido para cada una de las cabezas, numerándolas. Un mismo saber solamente puede escogerse una única vez. Ambas cabezas tienen la Regla especial Señor del Conocimiento (Saber de Tzeentch) y Señor del Conocimiento (Magia Oscura). Al inicio de cada una de tus fases de magia deberás efectuar una tirada de 1D6, con un resultado de 1 a 3 será la primera cabeza la que podrá actuar, con un resultado de 4 a 6 será la segunda. Solamente podrán usarse los hechizos de la cabeza activa. Los efectos que hacer perder hechizos o niveles de magia solamente afectarán a la cabeza que estaba activa en el momento de resolverse dicho efecto.

**Túnica Demoníaca (Regalo Demoníaco):** *Los vientos del Caos de arremolinan sobre el demonio, desviando cualquier amenaza dirigida contra él.*

La Fuerza de los impactos causados sobre el demonio deberán reducir su valor de Fuerza en un punto, hasta un mínimo de 1.

**Tejdestinos: (Regalo Demoníaco)** *Kairos es capaz de entrever el devenir de las corrientes mágicas, en batalla su capacidad para conjurar poderosos hechizos supera la de cualquier mortal.*

Kairos podrá repetir hasta uno de los dados de energía o dispersión de cada tirada de lanzamiento de hechizo o dispersión que efectuase. Esto puede evitar o provocar una Fuerza Irresistible.



## KU'GATH EXALTADO, SEÑOR DE LAS MIL PLAGAS (765 puntos)

Puedes incluir a Ku'gath en un ejército de **Demonios del Caos** de, al menos, 4000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ku'gath	-	7	5	7	8	12+2	1	7	10
Trono de la Virulencia	4	3	0	3	-	-	3	2D6	-

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje).

**Equipo:** Ku'gath golpea con sus gigantescas y pútridas zarpas (arma de mano). Los nurgletes del Trono de la Virulencia atacan con sus garras y dientes.

**Montura:** Ku'gath es cargado al campo de batalla en el Trono de la Virulencia (Monstruo). No cambia el tipo del Jinete. Demonio (Nurgle), Ataques aleatorios (2D6). Ku'gath obtendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura y dos heridas adicionales en su perfil de atributos (incluidas como +2 en su perfil). La Potencia de unidad de Ku'gath sentado en el Trono de la Virulencia es 30.

**Magia:** Ku'gath es un hechicero de Nivel 4 que siempre utiliza el Saber de Nurgle.

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Nurgle), Nube de Moscas (los enemigos tendrán un penalizador de -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo y con proyectiles), Odio (Enanos), Señor del Conocimiento (Saber de Nurgle), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Nurgle o miniaturas con la Marca de Nurgle), Rastro Legamoso (al comienzo de cada fase de combate todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el lateral o el lado trasero de una miniatura con esta regla sufrirá un impacto de F3 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Los demonios, no muertos y miniaturas con la marca de Nurgle son inmunes a esta regla especial), Saga (Ku'gath)

**Sembrador de Plagas:** *Ku'gath es conocido por su capacidad para crear nuevas y terribles plagas y aflicciones. Aprovecha la batalla como campo de pruebas para sus nuevas creaciones.*

Ku'gath dispone de un ataque a distancia que debe resolverse usando el mismo procedimiento que una catapulta de alcance 0-24". Las miniaturas impactadas por la plantilla no sufrirán impacto alguno sino que deberán efectuar inmediatamente un chequeo de Resistencia o sufrirán una herida automática que no podrá ser salvada con tiradas de salvación por armadura. Este disparo dispone de la regla especial Ataques mágicos. Si al efectuar este disparo Ku'gath obtiene un resultado de problemas el disparo falla, efectúa una tirada de 1D6 en la tabla de Problemas indicada a continuación. Ku'gath puede mover y arrojar un nurglete, pero no si ha marchado durante ese turno, Ku'gath puede disparar incluso estando trabado en combate. Una unidad que sufriese al menos una herida a causa de los efectos de este disparo deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

ID6	Sembrador de Plagas: Tabla de Problemas
1-2	<b>Muy potente.</b> <i>La nueva plaga es tan fuerte que puede afectar incluso al propio demonio.</i> Ku'gath sufrirá automáticamente una herida sin posibilidad de tirada de salvación.
3	<b>Enorme Flatulencia:</b> <i>La potencia de la plaga es tal que Ku'gath no puede (ni quiere) evitar soltar una flatulencia de proporciones épicas.</i> Todas las unidades (amigas y enemigas) sin la Marca de Nurgle o las reglas especiales Demonio (Nurgle) o No muerto situadas a 6" o menos de Ku'gath deberán efectuar un chequeo de liderazgo; si lo fallan verán sus atributos de HA, HP I y A reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el final de ese turno de juego.
4	<b>Regurgito Demoníaco:</b> <i>Ku'gath mastica la esencia del nurglete y la descarga sobre los enemigos.</i> Ku'gath de hacer inmediatamente un ataque de Arma de Aliento que se resolverá con F2, la Regla Especial Ataques mágicos y negará las tiradas de salvación por armadura del enemigo.
5-6	<b>Espachurrado.</b> <i>Al lanzar el nurglete Ku'gath lo espachurra con sus manazas, por lo que la esencia del demonio se desparramará sobre los guerreros cercanos.</i> Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con Ku'gath deberán efectuar un chequeo Resistencia o sufrirán una herida sin posibilidades de tirada de salvación por armadura.

**Infestación de Nurgletes:** *Ku'gath está infestado de nurgletes, que surgen de todos los agujeros de su cuerpo putrefacto.* Al inicio de cada turno de jugador tira 1D6: con un resultado de 5+ puedes poner una peana de nurgletes a 6" o menos del demonio. El demonio obtiene 1D6 ataques adicionales de HA 3 F3 I3 con las Reglas especiales ataques envenenados y ataques mágicos.

## SKARBRAND EXALTADO, EL VAGABUNDO ETERNO (825 puntos)

Puedes incluir a Skarbrand en un ejército de Demonios del Caos de, al menos, 4000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skarbrand Exaltado	8	10	10	8	7	10	5	10+1	9

Tipo de tropa: Monstruo (100x150mm, personaje)

**Reglas especiales:** Gran Demonio (Khorne), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Khorne o miniaturas con la Marca de Khorne), Piel Escamosa (2+), Furia Asesina, Odio (todos los enemigos), Resistencia mágica (3), Golpe letal, Saga (Skarbrand).

**Encarnación de la Rabia.** *La presencia de Skarbrand hace enloquecer a aliados y enemigos, que se abalanzarán con furia homicida contra el rival más próximo.* Todas las unidades (amigas y enemigas) situadas a 24" o menos de Skarbrand obtendrán la regla especial Furia Asesina.

**Regalos Demoníacos:**

**Matanza y Carnicería (Regalo Demoníaco):** *Estas armas Demonio contienen cada una la esencia de una Devorador de Almas. Contra sus golpes ninguna armadura mortal puede resistir.*

Armas emparejadas (el ataque adicional se indica en el perfil como +1) Los ataques realizados con estas hachas obtendrán la Regla Especial Ataques Flamígeros. No podrán efectuarse tiradas de salvación Especiales contra los ataques efectuados usando estas Hachas.

**Bramido de ira infinita (Regalo Demoníaco)** *Skarbrand es capaz de lanzar un torrente de pura energía del Caos capaz de destrozr los cuerpos de los enemigos.*

Skarbrand dispone de un Arma de Aliento que se resolverá con F5 y la Regla Especial Ataques Mágicos.



## AMON'CHAKAI EXALTADO, LA MANO DE TZEENTCH (855 Puntos)

Puedes incluir a Amon'Chakai en un ejército de Demonios del Caos de, al menos, 5000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Amon'Chakai debe ser el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amon'Chakai Exaltado	8	9	10	7	7	9	10	7	10

**Tipo de Tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Enorme báculo (Arma de mano)

**Magia:** Amon'Chakai es un hechicero de nivel 5 que conoce una gran cantidad de hechizos.

**Reglas especiales:** Leyenda, Gran Demonio (Tzeentch), Volar, Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Señor del Conocimiento (saberes de Tzeentch, Magia oscura, Fuego, Sombras, Muerte, Metal, Luz, Cielos, Bestias y Vida), Descarga ignea (ataque a distancia de F6, alcance 24" y las reglas especiales Disparo Rápido, Disparos múltiples ID6+1, Ataques mágicos y Ataques sólo flamígeros), Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Tzeentch o miniaturas con la Marca de Tzeentch), Saga (Amon'Chakai).

**Odio a Nurgle:** *El Gran demonio detesta a los siervos de la putrefacción, pues detienen el cambio.* Amon'Chakai Odia a los demonios de Nurgle y a las miniaturas con la marca de Nurgle, así como a todas las tropas Skaven del clan Pestilens. Ninguna miniatura con la regla Demonio (Nurgle) o la marca de Nurgle podrá beneficiarse de la regla Presencia Inspiradora de Amon'Chakai.

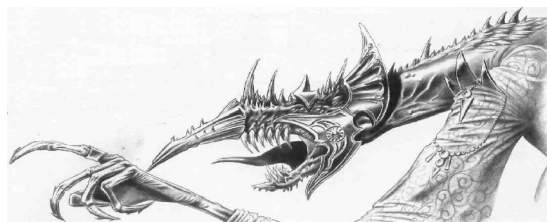
**Maestro de la hechicería:** *Amon'Chakai es el más antiguo de los Señores de la Transformación, y la magia no tiene secretos para él.* Amon'Chakai puede repetir las tiradas de lanzamiento de hechizo, deberás repetir todos los dados o ninguno. Amon'Chakai ignora las disfunciones mágicas y no ve interrumpida su concentración por fallar un intento de lanzamiento de hechizo o dispersión.

**Regalos Demoníacos:**

**Omnipotencia:** *El poder del mas temido de los Señores de la Transformación torna cualquier amenaza mundana en algo inofensivo.* Amon'Chakai posee una tirada de salvación por aura demoníaca de 3+, y no puede ser herido con un resultado mejor que 3+. Incluso aquellos efectos que hieran automáticamente necesitarán un resultado de 3+ para herir a Amon'Chakai.

**La mano de los dioses:** *El conocimiento de Amon'Chakai es inmenso, y es capaz de ver las hebras del destino.* Al inicio de la batalla, elige un personaje enemigo. El oponente deberá revelarte todos sus objetos mágicos y hechizos. Adicionalmente, si el personaje era hechicero, elige uno de sus hechizos, que quedará destruido y no podrá utilizarse más en la batalla.

**Poder profético:** *Amon'Chakai posee la capacidad de profetizar que un enemigo morirá.* Al inicio de la batalla, designa un personaje enemigo. Todos los ataques dirigidos contra él (proyectiles y cuerpo a cuerpo) podrán repetir las tiradas para impactar fallidas.





## N'KARI EXALTADO, AZOTE DE LOS ELFOS (790 puntos)

Puedes incluir a N'Kari en un ejército de **Demonios del Caos** de, al menos, 5000 puntos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
N'Kari	10	10	6	7	7	9	10	9	10

**Tipo de Tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Pinzas destripadoras (Regalo demoníaco).

**Magia:** N'kari es un hechicero de nivel 4 que siempre utiliza el saber de Slaanesh.

**Reglas especiales:** Leyenda, Gran Demonio (Slaanesh), Odio (Tyrion y Teclis), Señor del Conocimiento (saber de Slaanesh), Veloz, Almizcle Soporífero (las miniaturas enemigas en contacto con al menos una miniatura con esta regla verán sus atributos de M, HA e I reducidos en un punto. Las miniaturas con la regla especial Demonio, No muerto o que posean la marca de Slaanesh son inmunes a esta regla especial), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Slaanesh o miniaturas con la Marca de Slaanesh), Cruzar (obstáculos), Saga (N'Kari).

**Depravado.** *N'Kari tiene una especial obsesión con descuartizar y jugar cruelmente con sus víctimas. N'kari se quedará torturando y descuartizando a los enemigos abatidos tras derrotarlos, por lo que no podrán perseguir ni arrasar tras hacer huir a un enemigo en combate.*

**Archienemigos (Tyrion y Teclis):** *N'kari juró acabar con todos los descendientes de Aenarion, de todos ellos solamente sobreviven los gemelos Tyrion y Teclis. Si tu ejército incluye a N'kari y el ejército enemigo incluye a Tyrion o a Teclis, obtendrás 100 puntos de victoria adicionales si eliminas a Tyrion y otros 100 si eliminas a su hermano Teclis. Si el ejército enemigo incluía a ambos gemelos y eliminas a ambos, obtendrás 200 puntos de victoria adicionales.*

**Regalos Demoníacos:**

**Ladrón de Esencia Vital:** *N'Kari se alimenta ávidamente de las almas de los mortales. Cada vez que N'Kari cause una baja en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6: con un resultado de 4+ podrá restaurar una de las heridas que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.*

**Pinzas Destripadoras:** *Las afiladas garras de N'Kari son capaces de destrozar a sus enemigos de un único golpe. Los ataques realizados por N'Kari obtendrán la Regla especial Heridas múltiples (1D3).*

**Irrefrenable Deseo de Obediencia.** *N'kari es capaz de doblegar la voluntad de los mortales llenando su mente de promesas, los placeres mas sublimes estarán a su alcance solamente con obedecer al demonio. Un sólo uso. Al inicio de cualquiera de las fases de movimiento de un oponente podrás elegir usar este regalo para afectar a una unidad enemiga situada a 24" o menos de N'Kari. Durante esa fase de movimiento es el jugador demonio quien controla el movimiento de esa unidad. Podrás hacer que la unidad mueva o marche, pero no podrás efectuar cargas ni reformar.*





## SEÑOR DE LAS ALIMANAS EXALTADO (Skavens, Comandante, 640 puntos)

*Se trata del Demonio de la Rata Cornuda, la máxima expresión de la devoción y al mismo tiempo del horror que puede sentir un Skaven. Tan solo acuden a los campos de batalla convocados por los rituales de sacrificio realizados por los Videntes Grises, y únicamente cuando el encolerizado fervor de mareas de Skaven se reúnen frente a un poderoso enemigo.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Alimañas Exaltado	10	8	4	8	7	7	10	8	9

**Tipo de tropa:** Monstruo (100x150mm, personaje)

**Equipo:** Garras y Dientes (arma de mano).

**Opciones:** Un Señor de las Alimañas Exaltado puede elegir hasta tres de entre las siguientes Recompensas (se consideran recompensas del Caos a todos los efectos):

- Cornamenta monstruosa (+15 puntos): al tirar los impactos por carga del Demonio, tira 2D6 y elige el resultado mayor.
- Bendición impía (+20 puntos, resistencia mágica [2])
- Conocimientos arcanos (+30 puntos; obtiene la regla especial Señor del Conocimiento (Ruina y Plaga).
- Sudario de Sombras (+25 puntos, otorga una tirada de salvación especial de 4+ contra todos los disparos y hechizos de proyectil mágico que se realicen a más de 12" de él)
- Presencia Pavorosa (+15 puntos, todos los enemigos a 6" o menos del Señor de las Alimañas tendrán un penalizador de -1 a su liderazgo)
- Armadura de Ruina (+20 puntos, otorga una tirada de salvación por armadura de 3+ y puede seguir lanzando hechizos)
- Orbe disforme (+55 puntos, aumenta su tirada de salvación por aura demoníaca a 3+)
- Florecimiento putrefacto (+25 puntos, al comienzo de tu turno puede recuperar una herida que hubiera sufrido previamente)

**Magia:** el Señor de las Alimañas es un hechicero de nivel 4 Puede elegir sus hechizos de entre los saberes de Ruina y Plaga de los Skaven. Su hechizo identificativo es Salto Fugaz o La Maldición de la Rata Cornuda (elige uno). Si tiene una habilidad de Señor de los Saberes, esto sustituirá sus hechizos habituales. Si tiene ambas, tendrá también la Maldición de la Rata Cornuda.

**Objetos mágicos:** Puede elegir uno de entre los dos siguientes:

- Espadón de Muerte (alabarda, heridas múltiples [1D3], +50 puntos)
- Hoces de Plaga (armas emparejadas, ataques envenenados, golpe letal, +40 puntos).

**Reglas especiales:** Veloz, Demonio, Aura demoníaca (4+ salvación especial contra ataques no mágicos), Señor del Conocimiento (Saber de Ruina o Plaga, a tu elección), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados, Leyenda, Avatar de la Gran Cornuda (todas las unidades Skaven a 12" o menos de un señor de las alimañas podrán tomar el liderazgo de este), Cruzar (obstáculos).



## SKREECH VERMINKIN EXALTADO, SEÑOR SUPREMO DE LAS ALIMANAS (815 puntos)

Puedes incluir a Skreech Verminkin en un ejército de Skaven de, al menos, 5000 puntos. El coste de Skreech debe deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Skreech debe ser, obligatoriamente, el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skreech Verminkin Exaltado	10	9	6	8	7	8	10	8	10

**Tipo de tropa:** Monstruo (personaje, 100x150mm)

**Equipo:** Skreech lucha con Muerte-muerte.

**Recompensas:** Skreech tiene las siguientes Recompensas: Armadura de Ruina (le proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+) y Cornamenta descomunal (Al determinar sus Impactos por carga tira 2D6 y escoge el resultado mayor).

**Magia:** Skreech es un hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos de los saberes de Ruina y Plaga.

**Reglas especiales:** Leyenda, Veloz, Demonio, Cruzar (obstáculos), Monstruosamente grande, Vientos de la magia desatados,

**El Herald de la Rata Cornuda:** *Skreech tan sólo aparece en el mundo cuando la Gran Cornuda lo envía con algún propósito concreto: todos los skaven lo veneran llenos de miedo.* Skreech debe ser siempre el general del ejército, y tiene la regla especial Presencia inspiradora (con un alcance de 18" debido a ser Objetivo grande). Además, todas las unidades de skaven dentro de un radio de 18" de Skreech pueden contabilizar un bonificador por filas de hasta +4 (si tienen cuatro o más filas completas detrás de la primera), tanto para los resultados del combate como para la regla especial La fuerza del número

**La Voluntad de la Gran Cornuda:** *Skreech está protegido por un aura de poder oscuro que lo señala como el Herald de la Gran Cornuda.* Skreech puede repetir sus tiradas de salvación por Aura demoníaca fallidas.

**Brujería infernal:** *Skreech Verminkin posee poderes arcanos que superan a los de sus hermanos señores de las alimañas, y la misma esencia de la disformidad alimenta sus hechizos.* Skreech posee la regla especial Señor del conocimiento (saber de Ruina y saber de Plaga), conociendo todos los hechizos de ambos saberes. Además, cada vez que lance un hechizo, Skreech puede decidir generar un pedazo de piedra de disformidad para usarlo en ese hechizo (esto sustituye a la regla del saber de Ruina).

### Objetos mágicos

**Muerte-muerte (Arma mágica, 50 puntos):** *Skreech Verminkin combate con una enorme alabarda, que blande en una mano, y una hoz de plaga en la otra. Pocos pueden resistir el ataque combinado de estas armas.*

**Armas emparejadas.** Skreech puede repetir todas sus tiradas fallidas para impactar en combate cuerpo a cuerpo; además, tiene la regla especial Heridas múltiples (1D3).



## EL ABURRIMIENTO DE NURGLE

Relato de "Los perdidos y los condenados", de 3ª edición

Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Hubo momentos en que el peso de milenios pesaba mucho en Ischback Gutrog Nurgle. Ni siquiera la contemplación de todas las bellas pestes que había propagado podía animarlo. La cosecha de nuevas pústulas púrpuras y brillantes que crecían como uvas en su pecho no le daban ni un atisbo de orgullo, y el cacarear de sus secuaces demoníacos parecía repugnante y tedioso.

Miró hacia el interior cavernoso de su gran vagón y no le produjo ninguna alegría. La sinfonía de flatulencias que ejecutaban sus seguidores se desvaneció bajo su mirada enojada y vacía hasta que solo un Hombre Bestia solitario, demasiado estúpido para detenerse, sacudió su bocio.

Ischback se asomó desde su carro, sintiendo que su enorme cuerpo sacudía su desvencijado trono. Miró a sus silenciosos seguidores, incapaz de obtener ningún placer de su terror. Soltó un largo gemido. Todo era tan insoportablemente tedioso.

"Estoy aburrido", dijo, dejando que cones de tedio aparecieran en su voz.

"Nurgle está aburrido. Dos mil doscientos veintidós", murmuró Fabian, el más concienzudo de sus Portadores de Plaga.

"Nurgle está aburrido", rugió Manthrax el Minotauro, golpeando a un Nurglete que se acercó demasiado.

"Nurgle está aburrido". El murmullo como una corriente pasó alrededor del interior del carro. Algunos de los campeones más sabios estaban comenzando a retroceder hacia el borde de la habitación.

Unos pocos Nurgletes salieron de las entrañas expuestas de Ischback y nadaron como renacuajos en el pus que los rodeaba. Ischback levantó suavemente uno y lo colocó en el brazo de su trono. Le hizo cosquillas en el estómago suavemente para que se riera.

La Gran Inmundicia examinó las caras negras e incomprensibles de sus seguidores. Ninguno de ellos mostró el menor atisbo de comprensión. Ischback había pasado todo el tiempo desde el comienzo del mundo creando, diseminando y observando nuevas enfermedades. ¿No había inventado la Muerte Carmesí que cubría a sus víctimas con grandes ampollas mientras se retorcián de fiebre? Y la repugnante Gutrot cuyos vientres de los que la sufrían se hinchaban hasta reventar, y muchas otras.

Una vez que se había sentido orgulloso de sus creaciones, disfrutaba tanto como cualquier otro artista. Ahora parecían superficiales y sin sentido. ¿De verdad iba a pasar el resto de la eternidad involucrado en una actividad tan mezquina? Había oído que su gran rival, Gzarik Garra Roja Nurgle, había perfeccionado una nueva forma de intoxicación alimentaria que infectaba cultivos frescos con diminutos Nurgletes. Era muy deprimente.

La puerta se abrió de golpe y su conductor Kurt irrumpió, con una sonrisa en lo que quedaba de sus labios leproosamente erosionados.

"Un asentamiento, Gran Nurgle", gritó. El ruido lastimó las orejas de Ischback. Hizo un gesto al cochero para que hablara en voz más baja. Intentó entusiasmarse por la tarea que tenía entre manos. Dio un suspiro flemoso.

"¿Qué tipo de asentamiento?", preguntó con cansancio.

"Halflings, oh, el más repugnante".

Sus seguidores esperaban ansiosamente su respuesta. Halflings, pensó, sintiendo un ligero destello de interés casi a pesar de sí mismo. Una parte de él había estado disfrutando de revolcarse en la melancolía.

Entonces la inspiración lo golpeó. Tal vez debería tratar a los pequeñajos con las alegrías de la depresión. ¡Sí, eso era! ¡Lo haría!

Miró a sus hijos y sonrió. Ellos rieron aliviados.

"Una lección para vosotros, mis preciosos", dijo. "No importa cómo nos sintamos, siempre debemos pensar en nuestro público. ¡El espectáculo debe continuar!"

Bajó con fuerza su puño sobre el Nurglete. Estalló con un sonido categórico.

