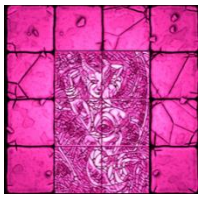
Sala de Lujuria



Al entrar en esta sala, el poder de Slaanesh y sus tentaciones de la carne puede confundir incluso la mente más fuerte. Visiones indecibles intoxican los pensamientos, y a veces es imposible enfocarse en el trabajo inmediato.

Si un jugador se activa en esta sala, tira un D6. Con un resultado de 1, se queda "estúpido", no puede mover ni realizar ninguna acción y pierde su zona de defensa hasta su siguiente activación.

Fumadero de Slaanesh

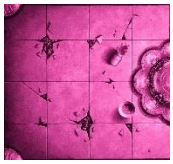


A los fieles de Slaanesh les encanta explorar los extremos más oscuros de la mente. Sus templos siempre están repletos de una abundancia de sustancias intoxicantes, y sus efectos pueden variar mucho.

En vez de realizar cualquier otra acción, un jugador puede "Inhalar Algo". Tira 2D6 y consultar la tabla siguiente. El mismo jugador solo puede realizar esta accion una vez durante la partida.

2D6	
10 -12	***"¡Soy la p*** hostia!"*** El jugador puede elegir cualquier habilidad de fuerza. Tiene esta habilidad hasta el final de la partida.
8-9	***"¡Esta mierda abre los ojos!"*** Tira otro D6 y consulta la lista siguiente: **6** La fuerza del jugador aumenta por +1 4-5 La agilidad del jugador aumenta por +1 **2-3** El movimiento del jugador aumenta por +1 **1** La armadura del jugador aumenta por +1 El efecto de esta accion dura hasta que el jugador sea derribado.
7	**"Pues nada."** La accion no tiene efecto.
4-6	**"Veo estrellas**." El jugador gana el rasgo "Estupido". Este efecto dura hasta que el jugador sea derribado.
2-3	**"¡Maaaa mía!"** El jugador gana el rasgo "Enraizar". Este efecto dura hasta el fin de la partida.

Fuente de los placeres



El que bebe de La Fuente de los Placeres consigue una intimidad especial con el Príncipe del Exceso. Se dice que sus aguas traen visiones más alla de la imaginación mortal y lleva el bebedor hasta las alturas más sagradas del dominio de Slaanesh. También sirven como arma útil.

En vez de realizar cualquier otra acción, un jugador puede “Salpicar” a un jugador rival visible dentro de tres casillas. Tira un D6. Con un 6+: este jugador rival mueve al azar (usando un D6/D8). Tira para esquivas como normal. No puede realizar ninguna acción especial y si choca contra una pared, su moviemiento acaba inmediatamente. Tira un D6. Con un 4+ el jugador se derriba. Tira armadura como siempre. Si este jugador choca contra cualquier otro jugador, tira para ambos. Un jugador no puede mover mas que su MV por los efectos de esta regla. En su proxima activation puede mover/actuar como normal.

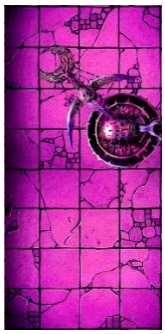
La Esfera Potente



Slaanesh es omnipotente y ve todo. Aprueba algunos. Desaprueba otros. La Esfera Potente se ve como su mano hecha físca. Los que se acerquen deben hacerlo con cuidado.

Cuando se activa un jugador en esta sala, tira un D6. Con en resultado de 1, se derriba inmediatamente y se queda “boca abajo”. No se hace una tirada de armadura.

Sala de Plegarias a Slaanesh



Slaanesh siempre escucha. Y a veces responde a las plegarias de los mortales.

En esta sala, un jugador puede “Alabar a Slaanesh” en vez de realizar cualquier otra accion. Con un resultado de 5+ tu rival pierde una segunda oportunidad. En el caso de que no tenga una, ganas tú una segunda oportunidad.