



Barbaros del Caos

Viven en tribus y adoran a extraños dioses olvidados por el mundo civilizado.

Son grandes guerreros y se esfuerzan sin cesar por ganarse la confianza de sus dioses protectores. Algunos de los jefes más ambiciosos dirigen sus bandas hacia el sur, a las Tierras Fronterizas de Catai, dejando a su paso rastros sangrientos, todo ello por la gloria de sus dioses oscuros.

La extensión fría y estéril de las grandes estepas del norte es el hogar de feroces pueblos nómadas, de los cuales los más grandes y temidos son los Kurgan al oeste y los Hung al este. Estos pueblos se dividen a su vez en muchas tribus enfrentadas, siendo unas más bárbaras y sanguinarias que otras.

Reglas especiales

Un aspirante a seguidor del caos siempre es observado por los ojos vigilantes de los dioses oscuros, que recompensan generosamente a los triunfadores pero castigan duramente a los que fracasan. Tira 2D6 después de cada batalla.

Engendro del Caos: Si has perdido la batalla anterior, añade +1 a la tirada por cada uno de tus Héroes que haya quedado fuera de combate durante la batalla. Con un total de 12 o más, el líder de la banda se convierte en un engendro del Caos (ver reglas más abajo). Su experiencia, habilidades, heridas y equipo se pierden.

Si la banda ya incluye un Engendro del Caos, el líder condenado simplemente se borra. Nunca puede haber más de un Engendro del Caos en una misma banda. La regla del Ojo de los Dioses Oscuros no tiene efecto si el líder de la banda no participó en la batalla anterior.

Marca del Caos: Si has ganado la batalla anterior, añade +1 por cada miniatura enemiga que el líder haya dejado fuera de combate. Con un total de 12 o más puedes elegir una Marca del Caos para el líder ganador (ver Marcas de los Dioses Oscuros más abajo).

Tan pronto como el líder reciba una Marca del Caos a través de la regla especial Ojo de los Dioses, esta prueba ya no se realiza - hasta que el líder abandone la banda, en cuyo caso el nuevo líder debe probarse a sí mismo ante los Dioses Oscuros de la misma manera que lo hizo su predecesor.

Espadas de Alquiler: Los Bárbaros del Caos sólo pueden contratar a los siguientes Espadas de Alquiler: Luchadores de Pozo, Ogros, Chamanes Nórdicos y Asesinos Imperiales, además de cualquier otra Espada de Alquiler que especifique que puede ser contratada por los Bárbaros del Caos. Las Brujas y los Hechiceros pueden ser contratados excepto por bandas que incluyan guerreros con la Marca de Arkhar.

Elección de guerreros

Una banda de Bárbaros del Caos debe de estar compuesta por al menos 3 miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para organizarla. El número máximo de miniaturas nunca podrá superar los 15.

Caudillo: tu banda debe de elegir un Caudillo, ¡Ni más, ni menos!

Vidente: tu banda puede incluir hasta un único Vidente.

Condenado: tu banda puede incluir un único Condenado.

Campeones: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Bárbaros del Caos: tu banda debe incluir entre uno y cualquier número de Bárbaros del Caos.

Sabuesos del Caos: tu banda puede incluir cualquier número de Mastines del Caos.

Engendro del Caos: tu banda puede incluir un único Engendro del Caos.

Experiencia inicial

Un **Caudillo** comienza con 20 puntos de experiencia.

Un **Vidente** comienza con 8 puntos de experiencia.

Los **Campeones** comienzan con 8 puntos de experiencia.

Un **Condenado** comienza con 8 puntos de experiencia.

Los **secuaces** comienzan con 0 puntos de experiencia.

Incremento de atributos

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Bárbaro	4	7	7	4	4	3	7	4	9

Los bárbaros con la habilidad Elegidos del Caos utilizan el perfil máximo de los Guerreros del Caos:

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Guerrero	4	8	8	5	5	3	8	5	9

Lista de equipo de los Barbaros del Caos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Bárbaros del Caos para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE HÉROES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Alabarda	10 co
Mangual	15 co
Látigo con Púas	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Mayal	15 co
Gran Hacha	25 co

Armas de Proyectoil

Ninguna

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

EQUIPAMIENTO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Mangual	15 co
Mayal	15 co

Armas de Proyectoil

Hachas Arrojadizas 15 co
(tratar como cuchillos arrojadizos)

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de habilidades de los Barbaros del Caos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Caudillo	✓			✓	✓	✓
Vidente	✓		✓			✓
Campeon				✓	✓	✓
Condenado	✓			✓		✓

Habilidades especiales de los Barbaros del Caos

Elegido de Caos

El Héroe ha sido considerado digno del servicio de su dios. Utiliza el perfil máximo de los Guerreros del Caos y la lista de equipo de Héroe (si no lo tiene ya).

Cuerpo tatuado

Sólo el líder de la banda puede tener esta habilidad. El efecto de la regla especial *Ojo de los Dioses* (de convertirse en un Engendro del Caos o recibir una Marca) ocurre con un resultado de 10+ en lugar de 12+ solamente. Ten en cuenta que para los líderes nórdicos menos favorecidos es 11+.

Golpe demolidor

Siempre que el Héroe deje *fuera de combate* a una miniatura enemiga usando un arma de dos manos, puede hacer inmediatamente

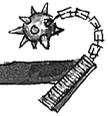
un ataque adicional contra otra miniatura en contacto peana con peana. Requiere la habilidad *Fortachón*.

Mutante

El Héroe puede comprar una mutación. Ver la sección de Mutaciones de los Poseídos en las reglas especiales. Los héroes con la Marca de Onogal pueden elegir una Bendición de Nurgle en su lugar, excepto la Marca de Nurgle. Ten en cuenta que, a diferencia de otras habilidades, los Héroes Bárbaros pueden tomar esta habilidad más de una vez.

Corazon de guerrero

Sólo el *líder* de la banda puede tener esta habilidad. Puede repetir cualquier chequeo de retirada fallida y es inmune a las pruebas de *miedo* y de solo *contra el peligro*.



1 Caudillo barbaro

95 co para reclutar

El caudillo es el bruto jefe de la banda. Dirige a su tribu a través de constantes guerras y derramamientos de sangre en un intento de ganar la bendición de sus caprichosos dioses.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	5	3	4	4	1	5	1	8

Armas/Armadura: el Caudillo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para las Héroes.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del Caudillo puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0·1 Vidente

45 co para reclutar

Un vidente es el consejero del caudillo, ya que su dios le comunica su voluntad a través de sus visiones y sueños. Los demás miembros de la tribu ven la conexión del vidente con los dioses como un gran don que debe ser respetado y temido a partes iguales.

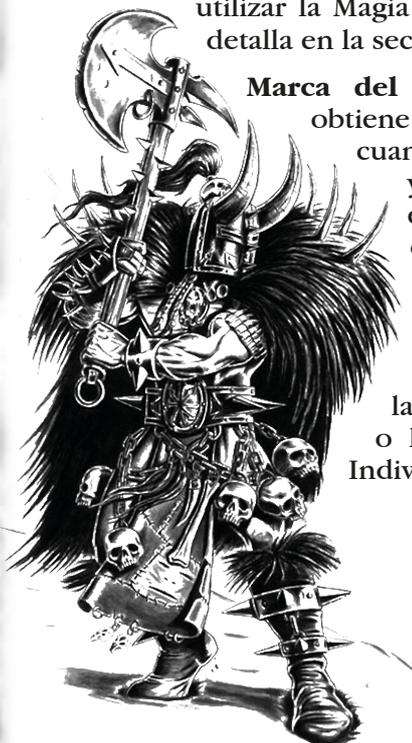
Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: el Vidente puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las héroes.

REGLAS ESPECIALES

Hechizero: un Vidente es un Mago y puede utilizar la Magia del Caos como se detalla en la sección de Magia.

Marca del Caos: el Vidente obtiene una Marca del Caos cuando es reclutado, y así determina el tipo de magia que utiliza. Puede tener la Marca de la Serpiente, la Marca del Cuervo, la Marca del Águila, la Marca de Arkhar o la Marca del Caos Indiviso.



0·2 Campeones

45 co para reclutar

Los campeones son los guerreros más fuertes y aguerridos de la tribu. Luchan constantemente a la espera de que llegue el día en que su dios los juzgue como dignos de su servicio.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	4	3	1	4	1	7

Armas/Armadura: los Campeones puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para las héroes.

0·1 Condenado

55 co para reclutar

Un siervo de un dios oscuro que haya sido lo suficientemente insensato como para alejarse de su patrón está condenado para siempre. Si el traidor recurre a otro dios en busca de ayuda, a menudo se libra de la muerte, pero sufre un destino mucho peor. El siervo sufre constantes mutaciones a manos de su antiguo dios, pero mantiene vestigios de su humanidad, ya que su nuevo dios compensa las mutaciones restaurando o alterando la forma del siervo. .

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	D6	3	D6	D6	1	4	D3	8

Armas/Armadura: el Condenado no utiliza equipo (ver la regla especial de Destino más abajo) pero lucha sin penalizaciones.

REGLAS ESPECIALES

Inconsistente: el cuerpo del Condenado muta permanentemente. Los atributos variables HA, F, R y A se determinan siempre que sea necesario, una vez cada turno.

Miedo: su aspecto antinatural causa temor.

Experiencia: en vez de aumentar uno de sus atributos variables, el jugador hace una tirada en su lugar. Si el jugador está satisfecho con el resultado, puede fijar el atributo en ese número. En caso contrario, el atributo sigue siendo variable (y el avance se pierde). Los atributos máximos de los Bárbaros pueden ser superados debido a la naturaleza especial de los Condenados, y esto se traslada a cuando el jugador desea fijar un atributo en lugar de mantenerlo al azar.

Destino: Una vez fijados todos los atributos variables, el Condenado puede utilizar armas, armaduras y equipo diverso como de costumbre. Pero, si tiene 90 de Experiencia y todavía tiene atributos variables, se convierte en un aterrorador Engendro del Caos. Si la banda ya está formada por un engendro, el guerrero condenado se adentra en los páramos para no volver a ser visto.





Secuaces



Barbaros Del Caos

35 co para reclutar

Los bárbaros del caos son personajes salvajes e incivilizados que buscan batallas y derramamiento de sangre. Forman la mayor parte del séquito del jefe.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armadura: el Bárbaros del Caos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para las secuaces.

0.5 Sabuesos Del Caos

15 co para reclutar

Los Sabuesos del Caos son criaturas titánicas, parecidas a los mastines, que son increíblemente peligrosas en el combate.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	7	4	0	4	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: Ninguna. Aparte de sus colmillos y su mal genio, los Sabuesos no tienen armas y pueden luchar sin ninguna penalización.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los Sabuesos son animales, por lo tanto nunca ganan experiencia.

0.1 Engendro Del Caos

180 co para reclutar

Los Engendros del Caos son antiguos Campeones del Caos que han sido demasiado favorecidos por sus dioses y se han convertido en terroríficos

mutantes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10

Armas/Armadura: Ninguna. Los engendros del Caos luchan con garras, tentáculos y otras extremidades.

REGLAS ESPECIALES

Ataques especiales: tira al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo para determinar el número de ataques del engendro para esa fase.

Miedo: los engendros son blasfemias repugnantes y naturalmente revulsivas por lo que causan miedo.

Movimiento especial: El engendro mueve 2D6" en línea recta en cada una de sus fases de movimiento. Antes de hacerlo, su jugador puede girarlo para darle la dirección. No dobla su movimiento para cargar, sino que si su movimiento le lleva a entrar en contacto con una miniatura, cuenta como si cargara y se enfrenta a esa miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Psicología: Los engendros son criaturas sin mente, que no temen al dolor ni a la muerte. Los engendros superan automáticamente cualquier prueba de Liderazgo que se les pida.

Sin cerebro: Los Engendros del Caos son criaturas enloquecidas y, por tanto, no ganan experiencia.

Grandes: Los Engendros del Caos son enormes criaturas tentaculares y cuentan como Criatura Grande según las reglas de disparo.



Equipo especial de los Barbaros Del Caos



gran hacha

25 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 8, Héroes con la habilidad Elegidos del Caos solamente.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario+2	Dos manos, golpea último, borde filoso

REGLAS ESPECIALES

Golpea último: las grandes hachas son tan pesadas que la miniatura que las utiliza siempre golpea en último lugar, incluso cuando carga, a no ser que tenga la habilidad Fortachón.

Borde filoso: una Gran Hacha tiene un modificador de salvación extra de -1, por lo que una miniatura con F4 que utilice un Hacha Caos tiene un modificador de salvación de -2 en el combate cuerpo a cuerpo.

látigo con puas

15 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 9, Héroes solamente.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Chasquido, no puede pararse, enfurecer

REGLAS ESPECIALES

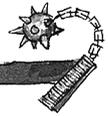
Chasquido: ver látigo de acero (ver Revisión de las Reglas de Mordheim).

No puede pararse: una miniatura atacada por un látigo con puas no puede hacer paradas con espada o una rodela.

Enfurecer: el Héroe puede usar su látigo para hacer que los Sabuesos carguen salvajemente. Mientras el Héroe no esté trabado en un combate cuerpo a cuerpo, todos los Sabuesos del Caos en un radio de 4" ganan +1 de ataque.



Marcas de los Dioses Oscuros



La regla especial *Ojo de los Dioses* puede permitir al líder de la banda elegir una Marca de los Dioses Oscuros. A excepción de la Marca del Caos Absoluto, nunca puede haber dos miniaturas en la banda con Marcas diferentes. Al ser reclutados, los Videntes eligen su Marca cuando, a pedido de la tribu,

Marca del Caos Absoluto

Un Héroe con esta marca cree en el Caos en su forma más pura en lugar de la división en cuatro Dioses del Caos.

Líder: todos los miembros de la banda dentro del radio de la regla del líder (6" normalmente y 12" con Lengua de Batalla) pueden repetir todas las pruebas de Ld falladas.

Vidente: con el Vidente del Caos Absoluto como líder espiritual de la tribu, la banda puede incluir de 0 a 3 Gors (ver Hombres Bestia en el Suplemento Imperio en Llamas) que cuentan para el máximo de 15 miembros. Vuelve a tirar todos los resultados de "El muchacho tiene talento" por ellos.

Un Vidente del Caos Absoluto utiliza los Rituales del Caos (ver libro de reglas de Mordheim).

Marca de Tchar el Águila

Tchar el Gran Águila es el Cambiador de los Caminos. Él es el Maestro de la energía siempre cambiante conocida como magia y sus seguidores son hábiles practicantes de las artes arcanas.

Líder: el Héroe es capaz de lanzar hechizos e inmediatamente aprende un hechizo al azar de los Rituales de Tchar. Sin embargo, sufre -1 en todas las tiradas de Dificultad a menos que haya sido un mago antes.

Vidente: un Vidente de Tchar domina la poderosa hechicería. El hechicero comienza con dos hechizos de los Rituales de Tchar. Uno puede ser elegido libremente, el segundo es se determina al azar.

Marca de Arkhar el Perro

Arkhar el Perro es el Dios de la Guerra. Es adorado en el campo de batalla por sus guerreros que derraman sangre en su nombre, cargando contra sus enemigos con el grito de guerra "¡Sangre para el Dios de la Sangre!"

Líder: el Héroe está sujeto al frenesí a partir de ahora. Además, cualquier hechizo que tenga como objetivo al Héroe falla con una tirada de 4+.

Vidente: un Vidente con la marca de Arkhar cuenta como un Padre de Sangre. Un Padre de Sangre es un sacerdote de guerra y no puede lanzar hechizos. En su lugar, está en comunión con los demonios y su deidad todopoderosa a través de visiones. Realiza una prueba de

Liderazgo cada vez que un Padre de Sangre deje fuera de combate a un enemigo en un combate cuerpo a cuerpo. Si la prueba se supera, añade +1 a la Habilidad de Armas, la Fuerza, la Resistencia o la Iniciativa del sacerdote de guerra hasta el final de la batalla. Cada característica puede aumentarse sólo una vez de esta manera.

Un Sacerdote de Sangre puede tomar habilidades de Fuerza además de las que normalmente están disponibles para un Vidente.

Marca de Onogal el Cuervo

Onogal el Cuervo es el Señor de la Decadencia que desata la pestilencia sobre el mundo. Por ello, sus seguidores son casi completamente inmunes a las enfermedades y a las heridas graves.

Líder: El Héroe obtiene +1 R y puede volver a tirar en la tabla de Heridas Graves una vez. Además, es *inmune al veneno*.

Vidente: El Vidente utiliza los Rituales de Nurgle (ver p. 65 en el Suplemento Imperio en Llamas). Sin embargo, sustituye el primer hechizo de la lista por el *Toque de Onogal* como se describe a continuación.

Un Vidente de Onogal es *inmune* al veneno.

Marca de Shornaal la serpiente

Shornaal la Serpiente es el Príncipe Oscuro del Caos. El Señor del Placer es el patrón de todas las cosas bellas y seductoras.

Líder: Las miniaturas enemigas que no son inmunes a psicología no pueden atacar al Héroe en combate cuerpo a cuerpo a menos que superen una prueba de Ld con 3D6, descartando el resultado D6 más bajo. Si la tirada es fallida, estas miniaturas son golpeadas automáticamente en combate cuerpo a cuerpo. Una vez superada, no tienen que volver a hacer la prueba mientras dure la batalla. Ten en cuenta que la regla Sangre Fría de los Hombres Lagarto no puede aplicarse a este efecto.

Vidente: Un Vidente de Shornaal utiliza los Rituales de Shornaal. Si el Vidente no quedó fuera de combate durante la batalla, en lugar de buscar objetos raros puede preparar una bebida fuerte para la banda (trátala como Cerveza Bugman). Este objeto no se puede vender.



Rituales de Shornaal

Los rituales de Shornaal son utilizados por los videntes que adoran a la Gran Serpiente. Utilizan su poder para mostrar a las desdichadas víctimas los horribles placeres de su patrón.

D6 Resultado

1 Delicioso sufrimiento Dificultad: 8

El Vidente invoca un gran sufrimiento para abrumar a sus enemigos.

Todas las miniaturas (amigas y enemigas, excepto el Vidente) en un radio de 3" deben superar un test de Ld o son *derrribadas*.

2 Danza de la Serpiente Dificultad: 8

La vista del Vidente es tan increíblemente fascinante que sus oponentes no pueden evitar mirar estúpidamente mientras él desenvaina su espada.

Todas las miniaturas enemigas que no sean *inmunes a psicología* sufren un -1 "a impactar" contra él en el combate cuerpo a cuerpo.

La Danza dura hasta el inicio de la siguiente fase de disparo del Vidente.

3 Tormento sin fin Dificultad: 9

El Vidente cae en éxtasis torturando a su víctima indefensa y viéndola morir lentamente.

Elige una miniatura enemiga en un radio de 8". A partir de ahora, la miniatura debe tirar para herir, con un penalizador de -1, después de su fase de recuperación. Mientras dure el Tormento, el Vidente no puede hacer nada más a excepción de terminar el hechizo al principio de su turno. Si es atacado en combate cuerpo a cuerpo, es golpeado automáticamente y el hechizo se rompe.

4 Perplejidad Dificultad: 8

"¡Dolor, bermoso dolor!" - últimas palabras de Snagbel, Vidente Exaltado de la Tribu de la Serpiente.

Las miniaturas enemigas en un radio de 8" tendrán su valor de iniciativa reducido a 1 y siempre golpearán en último lugar en el combate cuerpo a cuerpo, incluso si carga contra un oponente o está armado con una lanza o pica y son cargados ellos mismos. Este hechizo dura hasta que el objetivo supera una prueba de Ld durante la fase de recuperación.

5 Mil voces Dificultad: 8

Mil voces se manifiestan dentro de la cabeza de la desafortunada víctima volviéndola loca al burlándose de sus deseos y sueños secretos.

Elige una miniatura enemiga en un radio de 12". Mientras dure el hechizo, la miniatura reduce su Ld en D3 +1 (hasta un mínimo de 2) si no es *inmune a psicología*. La miniatura debe pasar una prueba de Ld al principio de su turno para terminar el hechizo. El hechizo se rompe también cuando el Vidente pierde una herida. *Mil Voces* sólo puede hechizar a una miniatura a la vez.

6 Tentación de Shornaal Dificultad: 7

La Serpiente ha decidido liberar a cierto guerrero de su miserable existencia ascendiéndolo a uno de sus sirvientes daemónicos.

Elige una miniatura enemiga a 8" o menos que no sea *inmune a psicología*. La miniatura debe superar un test de prueba de Ld. Si falla, el Vidente obtiene el control sobre la miniatura. El jugador puede intentar recuperar el control al principio de su turno superando un test de Ld. *Tentación de Shornaal* sólo puede encantar a una miniatura a la vez. Si el Vidente es alcanzado por un proyectil o en combate cuerpo a cuerpo, debe superar un test de Ld. Si lo supera, el hechizo se rompe.



Rituales de Tchar

Los rituales de Tchar son utilizados por los videntes que adoran al Gran Águila. Porque Tchar es el Señor sobre el destino y la suerte, respetando la sabiduría y la sutileza, sus servidores se encuentran entre los más poderosos hechiceros y su magia es especialmente eficaz contra los tontos e inexpertos.

D6 Resultado

1 La bendición de Tchar **Dificultad: auto**

El Vidente reza a su dios para que lo llene de sabiduría y así triunfar sobre sus enemigos.

Este hechizo debe usarse antes del juego y sólo puede usarse una vez. El Vidente no puede lanzar hechizos en la siguiente batalla. Después de la partida gana D3 puntos de Experiencia adicionales si no ha sido puesto fuera de combate.

2 Disipar magia **Dificultad: 7**

Los vientos de la magia están ligados a la voluntad de Tchar y ningún supuesto mago puede utilizarlos contra sus favorecidos.

El Vidente acaba con todos los efectos de los hechizos actualmente activos.

3 Previsión **Dificultad: 10**

El Cambiador de Caminos mueve los bilos del destino para proteger a sus siervos.

Este hechizo debe usarse antes de la partida y sólo puede utilizarse una vez. Elige una banda de guerra. Un héroe determinado al azar de esa banda debe perderse la siguiente partida. Las miniaturas que son capaces de lanzar hechizos o plegarias son inmunes a este efecto.

4 La ira del Gran Águila **Dificultad: 9**

El Vidente llama a Tchar para que castigue a los ignorantes y estúpidos por su engaño

Elige una miniatura enemiga en un radio de 12". La miniatura es golpeada con una Fuerza igual a la diferencia de los puntos de Experiencia del Vidente y la Experiencia de la miniatura (hasta un máximo de 10). Las salvaciones por armadura se realizan normalmente. Si la víctima tiene más puntos de experiencia que el vidente, este último es golpeado en su lugar.

5 La recompensa de Tchar **Dificultad: 8**

El Vidente es recompensado por su gran poder.

El Vidente obtiene +1 en una estadística por cada 10 puntos de Experiencia que tenga. Cada estadística puede ser aumentada sólo una vez a través de este hechizo. El poder de la Recompensa de Tchar dura hasta el final de la siguiente fase de disparo del Vidente y puede volver a lanzarse en esa fase.

6 Esclavo del caos **Dificultad: 9**

De los dedos temblorosos del Vidente sale un rayo rosa y azul abrasador hacia un enemigo haciendo que mute terriblemente hasta que un nuevo recluta hace cola en las filas de los de la Gran Águila.

Este hechizo tiene un alcance de 12" y causa un impacto de Fuerza 2 sin salvación de armadura. Si la miniatura queda fuera de combate, tira por Heridas Graves inmediatamente. Si muere, sustituye al guerrero muerto por un Horror de Tzeentch (ver reglas en el Bestiario) hasta el final de la partida. Si el Vidente es aturdido o puesto fuera de combate, el Horror desaparece en el Reino del Caos.

Rituales de Onogal

Los Rituales de Nurgle son utilizados por los Videntes con la Marca de Onogal el Cuervo. Sustituye el hechizo *Vigor Daemónico* por *Toque de Onogal*.

1 La bendición de Tchar **Dificultad: 10**

El cuerpo del Vidente está cubierto de viruela y ampollas. Su contacto puede transmitir enfermedades devastadoras.

Este hechizo puede usarse contra uno de los oponentes en combate cuerpo a cuerpo con el Vidente. Si deja a la miniatura fuera de combate en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo, ese jugador tira por Heridas graves inmediatamente. Si la miniatura muere permanentemente, por el resto de la partida la sustituye por un Portador de Plaga (ver reglas en el Bestiario) que obedece al Vidente. Si el Vidente queda aturdido o fuera de combate, el Portador de Plaga desaparece en el Reino del Caos. Ten en cuenta que sólo se puede crear un Portador de Plaga a la vez.

Sigue a la tribu más oscura

Al iniciar una banda de Bárbaros del Caos puedes decidir a cuál de las siguientes tres tribus principales del Caos pertenecen tus guerreros. Todas las bandas siguen las mismas reglas de elección de guerreros, habilidades y equipo. Las excepciones se describen a continuación.

Los Norsca

Al norte del Viejo Mundo viven las tribus nórdicas: fieros bárbaros guerreros vestidos con pieles de animales. Son la personificación misma de los guerreros del Caos. Su tierra montañosa, rodeada por el mar, está acechada por todo tipo de criaturas monstruosas y retorcidas, sobre todo Trolls y Gigantes, y por cosas sin nombre que viven en las profundidades de las montañas. Son guerreros tanto en el mar como en la tierra: son hábiles constructores de buques de guerra, que usan para acechar las tierras del sur y emprender viajes hacia el oeste. Los nórdicos tienen la piel pálida a la manera de los hombres del Imperio. Suelen ser especialmente altos y fuertes, y muchos tienen el pelo rojo o rubio. Los que viven a mayor distancia del Reino del Caos son los menos favorecidos por sus dioses, por lo tanto, son los más propensos a ser vistos abiertamente en tierras más civilizadas.

REGLAS ESPECIALES

Asaltantes: debido a su proximidad al Imperio y a la frecuencia de sus incursiones, los nórdicos destacan por encontrar rápidamente el mejor equipo y los mejores suministros. Por ello, ganan un +1 a sus tiradas de rareza cuando buscan durante la secuencia de posguerra.

Panteón: los nórdicos adoran a una miríada de dioses, espíritus y ancestros. Como resultado de su amplio panteón, el efecto de la regla especial Ojo de los Dioses (de convertirse en un Engendro del Caos o recibir una Marca) ocurre con un resultado de 13+ en lugar de 12+.

Los Kurgan

Los kurganes son una raza de pelo negro, de piel oscura y de constitución poderosa, muy distinta a la de los habitantes del Viejo Mundo. Según dicen, se sienten tan a gusto a pie como a caballo. Cuando los ejércitos del Caos se reúnen para invadir el Viejo Mundo, son los Kurgan los que acuden con mayor ímpetu y en mayor número, ya que son un pueblo numeroso comparado con las otras tribus del Caos. Los guerreros de las tribus más septentrionales son los más feroces y los más propensos a ser elegidos por sus dioses.

REGLAS ESPECIALES

Pedigrí: algunas tribus kurgan se deleitan con el

espectáculo de los sabuesos del caos entrenados luchando contra osos, trolls y otras criaturas. Una banda kurgan puede incluir cualquier número de Sabuesos del Caos, no sólo hasta cinco.

Arcos de hueso: los kurganes son famosos por fabricar arcos aterradores, utilizando los huesos de sus enemigos caídos. Los héroes y los secuaces Bárbaros del Caos pueden usar arcos (coste: 10 coronas de oro, disponibilidad: común).

Cientes difíciles: mientras que algunas tribus menos sanguinarias, como los Norsca o Hung comercian con los mercaderes del sur, los Kurgan viven lejos de la civilización y cuando asaltan las granjas y pueblos del sur no son ciertamente bienvenidos. Por lo tanto, una banda de kurganes sufre un -1 a la tirada para encontrar objetos raros, excepto las grandes hachas y los látigos con púas.

Los Hung

Los Hung son una raza oriental, más baja y achaparrada que los habitantes de Catai, pero por lo demás se parecen a ellos. Se les considera los mejores jinetes y se dice que aprenden a montar antes de aprender a caminar. Hacia el norte, la tierra es demasiado pobre y montañosa para mantener sus caballos, por lo que los corceles de los Hung suelen ser bestias pequeñas y resistentes que pueden sobrevivir donde los caballos de guerra más grandes morirían rápidamente de hambre. Las tribus Hung cazan monstruos mutantes a la sombra de las montañas nevadas, y reúnen sus fuerzas para asaltar las tranquilas tierras de Catai al sur.

REGLAS ESPECIALES

Desleales: La traición de los Hung es infame. Como un jinete no es más fiable que otro, la lealtad tribal de estos nómadas es endeble en el mejor de los casos. El número máximo de guerreros en la banda es de 12 (en lugar de 15).

Afinidad con los caballos: Los caballos de guerra siempre cuestan 40 coronas de oro a la banda (no sólo a las bandas iniciales). Además, todos los Héroes (incluidos los Secuaces que avanzan a Héroes) tienen automáticamente la habilidad Montar *Caballo de Guerra*. Ten en cuenta que el número de monturas por banda no está restringido en las reglas de la ambientación Border Town Burning.