



Los Cuervos del Caos

Furia del Caos

Conocidos como los Cuervos del Caos, las Furias son demonios menores creados a partir de la acumulación de energía mágica corrompida por las emociones. Son criaturas feroces con correosas alas de murciélago, cuernos bestiales y rostros inhumanamente feroces. Aunque no tienen nada que envidiar a la mayoría de los mortales, las Furias se encuentran entre los habitantes de menor rango de los Reinos del Caos y no están vinculadas a ningún Poder Oscuro en particular. Dado que tienen su hogar justo en el límite de la realidad, las Furias son de los primeros demonios que entran en el mundo material cuando soplan los vientos de la magia.

Se rumorea que las Furias merodean ruinas abandonadas, y se cuentan por todas las montañas del Imperio, historias de pequeñas caravanas y viajeros solitarios emboscados por bandadas asesinas de estos demonios menores. Varias de estas bestias parecen sentirse atraídas por la contaminación profana de la Ciudad de los Condenados, donde el velo entre los mundos es delgado. Como no tienen amo, y además se encuentran entre los más débiles de los demonios, las Furias suelen ser invocadas por demonólogos que buscan un siervo dócil.

Puede ser reclutado: todas las bandas del Caos (como el Culto de los Poseídos y los Hombres Bestia) pueden intentar contratar una Furia después de cada partida haciendo que un hechicero de la banda intente un ritual de invocación. La Furia del Caos no puede ser reclutada por ningún otro medio.

El hechicero debe pagar la tasa de reclutamiento* y superar un chequeo de liderazgo. Estos rituales oscuros no están exentos de riesgos y con una tirada de 2 o 12 el ritual falla automáticamente y el hechicero se ve acosado por horribles visiones del Inmateria, teniendo que superar un chequeo de resistencia o perderse la siguiente partida.

Puntuación: la Furia aumenta la puntuación de la banda en +25 puntos.

Tasa de reclutamiento: 30 coronas de oro por reclutamiento* + 20 coronas de oro de mantenimiento.

- La tasa de reclutamiento representa el costo de los ingredientes para realizar el ritual de invocación, y se consumen independientemente del éxito del mismo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Furia del Caos	4	4	3	4	3	1	4	2	10

Armas y armaduras: una Furia tiene garras afiladas como cuchillas con las que desgarrar a su presa y está hecha de magia pura. No necesita armas ni armaduras.



REGLAS ESPECIALES

Miedo: los demonios menores son horripilantes criaturas sobrenaturales que causan miedo a todo aquel que las contempla.

Carne demoníaca: debido a su naturaleza intangible, los demonios tienen una salvación por armadura de 5+. Esta salvación nunca se modifica, pero queda completamente anulada por armas y hechizos mágicos o bendecidos. Los ataques de la Furia también cuentan como mágicos.

Mente diabólica: los demonios no tienen los mismos miedos y ambiciones que los mortales, ya que son emociones y pasiones mortales manifestadas. Una Furia del Caos es completamente inmune a toda psicología y nunca gana experiencia.

Inestabilidad demoníaca: los demonios están ligados al mundo por hechicería oscura que es altamente volátil e inestable. Si se deja fuera de combate, una Furia del Caos es desterrada y efectivamente destruida con una tirada de 1-3 en un D6 (no tires en la tabla de heridas). Si el hechicero que invocó al Demonio muere o abandona la banda, el demonio se desvanece.

Volar: en lugar de moverse normalmente (a menos que sea derribado o aturdido), una Furia del Caos puede elegir:

- Moverse en cualquier dirección en un radio de 12", incluido el contacto peana con peana con un enemigo (en cuyo caso cuenta como carga).
- Desplazarse verticalmente sin necesidad de trepar.
- Saltar desde cualquier altura sin caerse.

Malicioso: si una Furia del Caos deja fuera de combate a una miniatura enemiga, el demonio pasa su siguiente fase de movimiento inmóvil mientras sigue torturando y atormentando a su víctima. Este efecto acaba inmediatamente si una miniatura enemiga está a 8" o menos, o si la Furia del Caos es el objetivo de armas de proyectiles y/o hechizos enemigos.

"Vinieron de la oscuridad, y sus lamentos inhumanos sólo cesaron cuando empezaron a consumir la carne de mis compañeros". — Liber Maleficus



Escenario: ráfaga de furias

En ciertos círculos de demonólogos, existe una oscura leyenda que habla de un Señor Demonio que, mediante sus codiciosos planes, ha reunido tesoros de todo el mundo en un inmenso botín de dimensiones inimaginables, repleto de artefactos de poder incognoscible. La criatura de la que hablan estos cuentos es el terror alado Aksho'akhash Alamuerte, Señor del Trono de la Carroña. Puede aparecer sin previo aviso para huir con todo lo que pueda considerarse valioso, incluyendo el alma de cualquiera que se atreva a interponerse en su camino.

Según estos relatos, existe un tomo macabro escrito con sangre y encuadernado con la piel de doncellas elfas, que contiene el verdadero nombre de este Señor Demonio. La posesión de este tomo podría teóricamente dar a un mortal el poder sobre este demonio y conceder acceso a recursos inigualables más allá de lo imaginable. Suficiente para convertir a cualquier campesino en Rey.

Los rumores sobre el paradero del Tomo Macabro van y vienen; el último rumor procede del asentamiento de Guarida del Degollador; a las afueras de los siniestros muros de Mordheim. Se dice que el Conde Ignatius Steinhardt escondió el Tomo Macabro en la Gran Biblioteca, por lo que los esbirros de Aksho'akhash se embarcaron en una búsqueda frenética para recuperar el libro.

Las bandas se apresuran a encontrar el Tomo Macabro; algunas por el vil poder que ofrece, otras para erradicarlo del mundo y otras que ven el libro como un tesoro más para vender al mejor postor.



terreno

Coloca un token de libros de al menos 2" de diámetro en el centro de la mesa para representar una enorme pila de libros. Cada jugador coloca por turno una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque dentro de un área de aproximadamente 4' x 4'. Los jugadores no pueden colocar ninguna pieza de terreno a menos de 4" de la pila gigante de libros.

reglas especiales

Al principio del turno de cada jugador, tira un dado de dispersión y coloca una Furia del Caos (como se describe en la página anterior) lo más cerca posible a 2D6 pulgadas de la ficha de libro en la dirección a la que apunta el dado de dispersión. El demonio carga inmediatamente contra el guerrero más cercano de cualquier banda. Los ataques que realice la Furia se asignan aleatoriamente a las miniaturas que estén en contacto con ella. Al final del turno, el demonio sale volando y se retira del juego.

Cualquier Héroe que pase un turno entero en contacto peana con peana con el contador de libros sin hacer otra cosa más que buscar en la pila, puede tirar 1D6 al final de su turno para ver si ha encontrado el Tomo Macabro. Con un resultado de 6, ese Héroe ha encontrado el tomo! Ningún Héroe puede buscar a menos de 1" de otra miniatura (amiga o enemiga). Una vez encontrado el Tomo Macabro, los Héroes ya no pueden buscar en la pila de libros.

Después de encontrar el Tomo Macabro, el Héroe debe llevarlo a un lugar seguro a través del borde de su propio lado de la mesa. Si el portador queda fuera de combate, coloca el Tomo Macabro en el lugar donde sucedió. Otro Héroe puede recogerlo poniéndose en contacto con él.

bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 8" o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 8" o menos del borde de la mesa.

inicio de la partida

Los jugadores tiran un dado. El jugador que saque la tirada más alta tiene el primer turno.

final de la partida

Cuando una banda consigue poner a salvo el Tomo Macabro, o una banda falla un chequeo de retirada, la partida termina. La banda victoriosa obtiene el Tomo Macabro.

Quien recupere el Tomo Macabro decidirá su destino: las bandas de alineamiento sagrado (como las Hermanas de Sigmar y los Cazadores de Brujas) destruirán el libro vil y librarán al mundo de su maldad. Serán recompensados por su piedad con D3 puntos de Experiencia distribuidos entre los Héroes de la banda. Cualquier otra banda puede vender el libro por D6x10 coronas de oro. Las bandas alineadas con el Caos (como el Culto de los Poseídos y los Hombres Bestia) pueden conservar el tomo e intentar usarlo para invocar a Aksho'akhash (como se describe en la página siguiente).

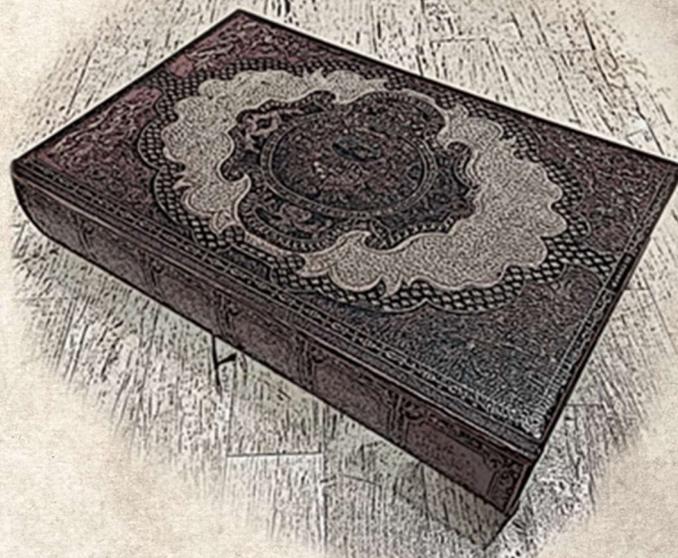
experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por Conseguir el Tomo Macabro. Si un Héroe lleva el tomo a su propio borde del tablero, gana +1 punto de experiencia.



Aksho'akhash Alamuerte, Señor del Trono de la Carroña

Tras completar un intrincado ritual de invocación en el que intervienen una cabra muerta, dos pizcas de polvo de piedra bruja y un espeluznante libro de Magia del Caos, el aire adquiere un olor a azufre, y de una explosión de sangre fresca de cabra aparece un rostro horripilante, aunque no el que se esperaba.

Las oscuras historias de este "Señor Demonio" parecen haber sido muy exageradas; Aksho'akhash Alamuerte, Señor del Trono de la Carroña, no parece ser más que una típica Furia del Caos algo más astuta que otras de su especie, con una obsesión cleptómana por acaparar trozos de basura a los que sólo un demonio demente podría considerar valiosos.

Rápidamente se hace evidente que cualquier "inmenso tesoro de leyenda" que este demonio menor pudiera poseer no es de ninguna utilidad para un mortal, aunque quizás se puedan aprovechar las habilidades de este carroñero interdimensional para explorar las ruinas de la Ciudad de los Condenados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Aksho'akhash	4	5	3	4	3	3	5	2	10

Armas y armaduras: Aksho'akhash tiene garras afiladas como cuchillas con las que desgarrar a su presa y está hecha de magia pura. No necesita armas ni armaduras.



Puede ser reclutado: todas las bandas del Caos (como el Culto de los Poseídos y los Hombres Bestia) pueden intentar contratar a Aksho'akhash después de cada partida haciendo que un hechicero de la banda intente un ritual de invocación.

El hechicero debe poseer el Tomo Macabro del escenario "Furia de Furias" (véase la página anterior), pagar la tasa de reclutamiento* y superar un chequeo de liderazgo. Si el ritual tiene éxito, el Tomo Macabro se destruye y el Demonio es invocado.

Puntuación: Aksho'akhash aumenta la puntuación de la banda en +35 puntos.

Tasa de reclutamiento: 30 coronas de oro por reclutamiento* + 30 coronas de oro de mantenimiento.

* — La tasa de reclutamiento representa el costo de los ingredientes para realizar el ritual de invocación, y se consumen independientemente del éxito del mismo.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los demonios menores son horripilantes criaturas sobrenaturales que causan miedo a todo aquel que las contempla.

Carne demoníaca: debido a su naturaleza intangible, los demonios tienen una salvación por armadura de 5+. Esta salvación nunca se modifica, pero queda completamente anulada por armas y hechizos mágicos o bendecidos. Los ataques de Aksho'akhash también cuentan como mágicos.

Inestabilidad demoníaca: los demonios están ligados al mundo por hechicería oscura que es altamente volátil e inestable. Si se deja fuera de combate, Aksho'akhash es desterrado y efectivamente destruido con una tirada de 1-3 en un D6 (no tires en la tabla de heridas). Si el hechicero que invocó a Aksho'akhash muere o abandona la banda, el demonio se desvanece.

Rey cobarde: uno no llega a gobernante de un montón de basura sin un sano respeto por la integridad de su forma corpórea. A diferencia de otros demonios de su clase, Aksho'akhash no es inmune a la psicología. Además, a diferencia de otros guerreros que causan miedo, el propio Aksho'akhash no es inmune a los chequeos de miedo provocados por otras miniaturas.

Volar: en lugar de moverse normalmente (a menos que sea derribado o aturdido), Aksho'akhash puede elegir:

- Moverse en cualquier dirección en un radio de 12", incluido el contacto peana con peana con un enemigo (en cuyo caso cuenta como carga).
- Desplazarse verticalmente sin necesidad de trepar.
- Saltar desde cualquier altura sin caerse.

Acaparador etéreo: Aksho'akhash ha pasado milenios rebuscando entre los escombros del cosmos. Aunque ninguna mente mortal podría comprender exactamente por qué tales objetos atraen su atención, sus habilidades para encontrar valiosos tesoros son realmente extraordinarias. Después de cada partida, siempre que Aksho'akhash no haya quedado fuera de combate, puede realizar una de las siguientes tareas:

- Tirar de nuevo un dado de exploración.
- Buscar un objeto raro como si fuera un Héroe; suma 1 a la tirada.
- Encontrar baratijas entre las ruinas por valor de 2d6 coronas de oro.