LOS HIJOS DE HASHUT

Las cualidades de la piedra bruja son bien conocidas por los practicantes de la magia de todas las razas y la mayoría de magos y hechiceros alaban las virtudes del cristal en la práctica de la hechicería. Este conocimiento ha alcanzado incluso el lejano Este y las desoladas e infames tierras de Zharr-Naggrund. En estas tierras, los enanos del Caos gobiernan a miles de esclavos desde hace milenios.

De hecho, solo uno de estos hechiceros de Hashutsep ha aprendido del desastre que se ha cernido sobre la ciudad de Mordheim. En su búsqueda incesante de rivales a los que vencer para quedarse con sus poderes mágicos y para adquirir más esclavos. Hashutsep sabe que la ciudad de Mordheim es el lugar ideal donde ejecutar sus propósitos.

Porque en Mordheim no existe la ley ni enemigo común y tampoco defensa común frente a los incursores. Con un suministro abundante de poderes mágicos y una casi inagotable fuente de mano de obra esclava, Hashutsep ha preparado una expedición para dirigirse a Mordheim.

Sin embargo, en lugar de invadir la ciudad en su totalidad y obtener la atención de sus rivales, Hatshutsep ha enviado a sus mejores aprendices para que consigan más esclavos, más botines y, por encima de todo, más piedra bruja con la que satisfacer sus diabólicos propósitos.

Reglas Especiales

Difícil de Matar: los Enanos del Caos y los Centauros del Caos son resistentes y tozudos y solo pueden quedar fuera de combate con un resultado de 6. Si obtienes un resultado de 5, quedan aturdidos.
Cabeza Dura: los Enanos del Caos y los Centauros del Caos ignoran las reglas especiales de las mazas, martillos, etc. ¡No resulta fácil romperles la crisma!
Armadura: los Enanos del Caos y los Centauros del Caos no sufren nunca penalizaciones al movimiento por equiparse con cualquier combinación de armadura.
Esclavistas: uno de los objetivos principales de los Enanos del Caos de Mordheim es conseguir más esclavos para sus sacrificios y para sus faenas. En consecuencia, los Enanos del Caos nunca liberarán a ningún esclavo que capturen, sino que los sacrificarán (con lo que el aprendiz de hechicero obtendrá +1 a la Experiencia por cada esclavo sacrificado) o los obligarán a ayudarlos en su búsqueda de la piedra bruja. En este caso, al término de la partida, suma +1 por cada esclavo al total de piedra bruja acumulado por la banda de Enanos del Caos. Antes de hacer esta suma, efectúa una tirada de 1D6. Con un resultado de 2 a 6, el cautivo muere debido al exceso de trabajo, a la enfermedad, a los efectos de una larga exposición a la piedra bruja o por cualquier otro motivo similar; en cualquier caso, la banda de Enanos del Caos puede mantener el equipo del cautivo. Por contrapartida, un resultado de 1 indica que el cautivo logra escapar, regresa a su banda con su equipo intacto y, además, obtiene un bonus de experiencia de 1D3 (si es un secuaz, simplemente suma 1 a su total).
Poco comunes: los Enanos del Caos son bastante raros en los asentamientos del Viejo Mundo. Por esta razón, cuando efectúan tiradas para la adquisición de nuevos reclutas en sus bandas, han de gastar 1,5 veces (redondeando hacia arriba) la cantidad que normalmente gastan. Recuerda que este no es el caso de los Hobgoblins, raza bastante más común que la de los Enanos del Caos. Por ejemplo, un grupo de reclutas Enanos del Caos armados con trabucos con 4 puntos de experiencia requerirían al menos 6 puntos para adquirir un recluta, 12 para reclutar a dos y así sucesivamente..

Trabajo de esclavo: las bandas de Enanos del Caos deben incluir un mínimo de 4 Hobgoblins (si incluyen menos de 4 solo puede deberse a las bajas sufridas por la banda). Solo puede contratarse a más Hobgoblins para que la banda alcance el mínimo de miniaturas para el juego..

Elección de Guerreros

Una banda de Enanos del Caos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 14.

Aprendiz de Hechicero: cada banda de Enanos del Caos debe incluir un Aprendiz de Hehicero ¡Ni más ni menos!
Centauro del Caos: tu banda puede incluir un único Centauro del Caos.
Campeones: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.
Enanos del Caos: tu banda puede incluir hasta 6 Enanos del Caos.
Enanos del Caos con Trabuco: tu banda puede incluir hasta 3 Enanos del Caos con Trabuco.
Hobgoblins: tu banda puede incluir cualquier número de Hobgoblins.

Experiencia Inicial

El **Aprendiz de Hechicero** empieza con 20 puntos de experiencia.
El **Centauro del Caos** empieza con 12 puntos de experiencia.
Los **Campeones** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Enanos del Caos** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **Enanos del Caos con Trabuco** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **Hobgoblins** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Hijos de Hashut

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de los Hijos de Hashut para escoger su equipo.

LISTA DE EQUPO DE LOS ENANOS DEL CAOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Arma de Obsidiana *	60 co

Armas de Proyectiles	
Trabuco *	40 co
Pistola	15 co
	30 co por ristra

Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co

Armas de Proyectiles	
Pistola	15 co
	30 co por ristra
Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS TRABUQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	
Martillo	
Hacha	
Espada	10 co
Espada	10 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS HOBGOBLINS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Espada	10 co
Daga envenenada *	15 co
Hacha	5 co
Armas de Proyectiles	
Arco Corto	5 co
Arco	10 co
Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co

* Para una banda sin experiencia inicial, esta arma puede adquirirse a la mitad de su coste (redondeando hacia arriba) para representar la relativa facilidad con la que una banda puede aumentar su armería.

EQUIPO ESPECIAL:

TRABUCO DE LOS ENANOS DEL CAOS: 40 Co

Disponibilidad: rafa 10; solo Enanos del Caos

Los Enanos del Caos tienen mala fama en las batallas por utilizar un gran número de estos temidos trabucos en sus tropas de infantería. Emplean esta misma táctica en los combates en las calles de Mordheim.

Alcance	Fuerza	Reglas especiales
40 cm	3	Construcción superior

Construcción superior: el uso continuado de esta arma ha permitido efectuar diversas majoras, la más evidente de las cuales es poder recargar y tener el arma lista para disparar antes de que la miniatura se mueva. Los trabucos de los Enanos del Caos puede, además, disparar múltiples veces durante una partida, aunque solo una vez por turno.

DAGAS ENVENENADAS DE LOS HOBGOBLINS: 15 Co

Los Hobgoblins, también llamados "tipos escurridizos", envenenan las hojas de sus dagas. Astutos y taimados, a menudo, los Hobgoblins son empleados por sus maestros como asesinos, aunque son tropas bastante sacrificables y nada fidedignas.

Alcance	Fuerza	Reglas especiales
En combate	La del portador	Par, rápidos, envenenadas

Par: las dagas envenenadas deben usarse a pares (confiriéndoles un bonificador de +1 ataque). Si los Hobgoblins usan las dagas envenenadas, no pueden equiparse con más armas.
Rápidos: en combate cuerpo a cuerpo, los Hobgoblins armados con dadas envenenadas obtienen un +1 a su atributo de Iniciativa.
Envenenadas: el veneno que recubre la hoja de las dagas es muy similar al veneno de loto negro, aunque su color es diferente. La mayoría de la gente especula con que existe una influencia caótica debido al uso tan extendido del veneno. Los efectos del veneno nunca desaparecen y, además, al tirar para impactar, con un resultado de 6 se obtiene una herida automática (sin necesidad de efectuar tirada para herir).

ARMA DE OBSIDIANA: 60 Co

Disponibilidad: rara 10

Las armas de obsidiana son bastante escasas debido a que se necesita mucho tiempo para forjar el arma sin provocar hendiduras en la piedra; sin embargo, una vez forjadas, están preparadas para soportar fuertes impactos durante su uso.

Alcance	Fuerza	Reglas especiales
En combate	La del portador + 1	Personal, pesada

Personal: el arma conserva los bonificadores por armas de este tipo; solo las espadas, hachas y martillos pueden construirse de obsidiana (el coste para las tres armas es el mismo: 60 coronas).
Pesada: un guerrero equipado con un arma de obsidiana resta un 1 a su atributo de Iniciativa en combate cuerpo a cuerpo.

Tabla de Habilidades de los Hijos de Hashut

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Aprendiz de Hechicero	√		√			√
Centauro del Caos	√	√		√		√
Campeones	√	√		√		√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Aprendiz de Hechicero de los Enanos del Caos

Reclutamiento: 75 coronas de oro.
Al haber servido a uno de los poderosos señores hechiceros de Zarr-Naggrund, los aprendices están ávidos de probar su valía y sus conocimientos en las salvajes calles de Mordheim. Su único afán es el de alcanzar el nivel de sus maestros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	4	3	4	1	3	1	9

Armas / Armadura: los hechiceros Enanos del Caos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Enanos del Caos (si equipas a un hechicero con armadura, no podrá lanzar hechizos).

Reglas Especiales:
Jefe: Cualquier miembro de la banda a 15 cm. o menos del hechicero puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.
Rituales del Caos: los hechiceros Enanos del Caos son magos y pueden general un hechizo al azar de la lista de hechizos de Enanos del Caos.

0-1 Centauros del Caos

Reclutamiento: 50 coronas de oro.
Los Centauros del Caos son los elegidos de Hashut y son famosos por ser adversarios poderosos y muy peligrosos. Se considera un gran honor la inclusión de estos aliados en una banda de Enanos del Caos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
18	4	3	4	4	1	3	2	9

Armas / Armadura: los Centauros del Caos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de ejército de los Enanos del Caos.

0-2 Campeones Enanos del Caos

Reclutamiento: 50 coronas de oro.
Los campeones Enanos del Caos son los guerreros favorecidos por los aprendices hechiceros. Son excelentes luchadores y sargentos dignos de confianza.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	5	3	54	4	1	2	1	9

Armas / Armadura: los campeones Enanos del Caos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de ejército de los Enanos del Caos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-6 Enanos del Caos
Reclutamiento: 40 coronas de oro.
Estos son los guerreros Enanos por excelencia: duros, tozudos y valientes; guerreros en los que se puede confiar para mantenerse firmes sea quien sea el enemigo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas / Armadura: los Enanos del Caos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de ejército de los Enanos del Caos.

0-3 Enanos del Caos con Trabuco
Reclutamiento: 40 coronas de oro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas / Armadura: los Enanos del Caos con Trabuco pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de ejército de Enanos del Caos con Trabuco.

Hobgoblins
Reclutamiento: 15 coronas de oro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	2	3	3	3	1	3	1	6

Armas / Armadura: los Hobgoblins pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de ejército de Hobgoblins.

Reglas Especiales:
Flacuchos: los Hobgoblins son criaturas cobardes por naturaleza que se ven forzadas a luchar por sus maestros Enanos del Caos. Como resultado, sufren daños con facilidad y a la menor oportunidad intentan escapar de sus captores. Al efectuar tiradas para herir, un resultado de 1-3 indica que abandonan la banda.
No le importan a nadie: los Hobgoblins cuentan como la mitad de efectivos si la banda debe efectuar algún chequeo de retirada. Por ejemplo, en una banda compuesta por 12 miniaturas, si quedan fuera de combate 2 miniaturas de hobgoblins y 1 miniatura de Enano del caos, el total seria de dos miniaturas fuera de combate (1/2 + 1/2 +1 =2). Además, los Hobgoblins no pueden llegar a convertirse en héroes, simplemente, repite la tirada de "los chicos tienen talento".

Habilidades Especiales de los HIJOS DE HASHUT

Los Héroes de los Hijos de Hashut pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Más duro que un ladrillo:
Un resultado de 1-3 indica que la miniatura es derribada, un resultado de 4-5 que queda aturdida y un resultado de 6 indica que queda fuera de combate.

Mayor resistencia:
Permite repetir tiradas por heridas una vez acabada la partida. El segundo resultado es el que prevalece.

Odio sin límites:
La miniatura sufre odio contra todo el mundo.

Cabeza dura mejorada:
Permite una tirada de salvación especial de 3+ al quedar aturdido.

Magia de los Hijos de Hashut

1D6 Resultado

1 Espectro de Hashut **Dificultad 9**

Una aparición espectral del dios Hashut golpea a la miniatura más próxima al hechicero.

Designa la miniatura enemiga más próxima a la del hechicero en un radio máximo de 25 cms.; esa miniatura queda automáticamente aturdida.

2 Estatua de piedra **Dificultad 9**

Mediante el uso de la magia ilusoria, el hechicero Enano del Caos convierte a su enemigo más próximo en estatua de piedra.

Elige una miniatura enemiga que se encuentre a una distancia máxima de 30 cms. y que esté en su línea de visión. Durante el resto del turno y el siguiente, la miniatura no podrá hacer nada. Si es atacada en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura sufrirá un impacto automático. Si recibe disparos, la miniatura que le dispare obtendrá un bonificador de +1 al impactar.

3 Bola de fuego **Dificultad 7**

El hechicero convoca una bola de llamas que lanza sobre sus enemigos.

Este hechizo tiene un alcance de 40 cms. y requiere de línea de visión. El objetivo recibe un impacto automático de fuerza 4.

4 Desvanecimiento **Dificultad 7**

El hechicero se desvanece ante los ojos del enemigo para volver a aparecer en otro lugar del campo de batalla.

El hechicero puede efectuar inmediatamente un movimiento de hasta 15 cms. en cualquier dirección y puede iniciar o abandonar un combate sin sufrir ningún tipo de penalización. Si entre en combate, se considera que efectúa un movimiento de carga.

5 Erupción **Dificultad 8**

Tras emitir un grito, el hechicero se convierte en una bola incandescente de color rojo

mientras un torrente de lava y piedras brota de su boca y su piel.
Todas las miniaturas a una distancia de hasta 10 cms. (amigas o enemigas) sufren un impacto automático de Fuerza 4. Tras resolver los efectos de este impacto, el hechicero no podrá lanzar más hechizos hasta el turno siguiente y sufrirá un -1 en su atributo de Resistencia.

6 El Ojo de Hashut Dificultad 7

El hechicero abre sus brazos mientras convoca al poderoso Hashut para que ayude a sus hijos y les proporcione fuerzas.
Elige una miniatura amiga que se encuentre a una distancia máxima de 30 cms. y tira 1D6. Los Hobgoblins siempre restan un 1 al resultado.

1D6	Resultado
1	Hashut no confía en ti. La miniatura queda inmediatamente fuera de combate, aunque no sufrirá una herida seria durante la secuencia posterior a la batalla.
2-5	Hashut confía en ti. La miniatura suma +1 a una habilidad de su perfil de atributos durante el resto de la partida.
6	Hashut te favorece. La miniatura suma +1 a todas sus habilidades del perfil de atributos durante el resto de la partida.