



Los Hijos de Hasbut

Extraída de la revista Troll #24

Maquetada, traducida y corregida por Hernán "Moska" García & Dave "StyrofoamKing" Seidman-Joria

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 Hasbutsep 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, Hasbutsep 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 las incursiones. Con un suministro abundante de poderes mágicos y una casi inagotable fuente de mano de obra esclava, Hasbutsep 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, Hasbutsep 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

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 cabeza!

Armadura: los Enanos del Caos y los Centauros del Caos no sufren nunca penalizaciones al movimiento por equiparse con cualquier combinación de armadura.

Difíciles 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.

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 lo 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 acumulada 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 de experiencia 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, 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 necesario para el juego.

Espadas de alquiler: los Enanos del Caos pueden reclutar las siguientes Espadas de Alquiler: Guardaespaldas Ogro, Luchador de Pozo, Brujo, Asesino Imperial y Explorador Hobgoblin. También cualquiera descrita como «todos pueden reclutar», o permitida por bandas de Orcos y bandas del Caos. Nunca pueden contratar Elfos de ningún tipo.

Elección de guerreros

Una banda de Enanos del Caos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes usar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros es 14.

Aprendiz de Hechicero: cada banda de Enanos del Caos debe tener un Hechicero, ¡ni más ni menos!

Centauro del Caos: tu banda puede incluir un Centauro Toro.

Campeones Enanos del Caos: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Guerreros Enanos del Caos: tu banda puede incluir hasta seis Guerreros Enanos del Caos.

Enanos del Caos con Trabuco: tu banda puede incluir hasta tres Trabucos Enanos del Caos.

Hobgoblins: tu banda de guerra debe incluir cuatro o más Hobgoblins.

Experiencia inicial

Los **Hechiceros** empiezan con 20 puntos de experiencia.

Los **Centauros** del Caos empiezan con 12 puntos de experiencia.

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

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

Incremento De características

Profile	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Enanos	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Centauros	7	7	3	5	5	4	4	5	9
Hobgoblins	4	5	5	4	4	3	5	3	8



Listado de equipo de los Enanos del Caos

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
*Arma de obsidiana	30/60 co

ARMAS DE PROYECTILES

Pistola	15 co (30 para ristra)
---------------	------------------------

ARMADURAS

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

Listado de equipo de los trabuqueros

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Daga	Gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

ARMAS DE PROYECTILES

Trabuco	40 co
Pistola	15 co (30 para ristra)

ARMADURAS

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Casco	10 co

Listado de equipo de los Hobgoblins

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Daga	Gratis/2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Dagas envenenadas	15 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, este 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.

Tabla de Habilidades de los Enanos del Caos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Aprendiz de Hechicero	✓		✓			✓
Centauro del Caos	✓			✓		✓
Campeones Enanos del Caos	✓	✓		✓		✓

Equipo especial de los Enanos del Caos

TRABUCO DE LOS ENANOS DEL CAOS

Disponibilidad: Rara 9; 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	Regla Especial
16"	3	Metralla, recarga

Metralla: cuando la miniatura dispare con el Trabuco, traza una línea de 16" de largo y 1" de ancho en cualquier dirección a partir del guerrero que dispara (la línea debe ser absolutamente recta). Todas las miniaturas en el interior de esta zona sufren un impacto automático de Fuerza 3.



Recarga: se tarda todo un turno en recargar un trabuco de los enanos del caos, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos.

DAGAS ENVENENADAS DE LOS HOBGOBLINS

Disponibilidad: Rara 9; solo Hobgoblins.

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	Regla Especial
CaC	Usuario	Par, rápidas, envenenadas, +1 a la tirada de salvación

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.

Rápidas: en combate cuerpo a cuerpo, los Hobgoblins armados con dagas 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).

+1 a la tirada de salvación: las Dagas envenenadas cuentan como Dagas, por lo que un enemigo herido por una Daga envenenada recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.

ARMA DE OBSIDIANA

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	Regla Especial
CaC	Usuario +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 1 a su atributo de Iniciativa en combate cuerpo a cuerpo.

Heroes

1 Aprendiz de Hechicero

85 co para reclutar

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.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	3	1	9

Armas/Armadura: los hechiceros 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 guerrero a 6" o menos del hechicero puede utilizar su atributo de Liderazgo.

Rituales del Caos: los hechiceros Enanos del Caos son magos y pueden aprender un hechizo al azar de la lista de hechizos de Enanos del Caos.

0-1 Centauro del caos

75 co para reclutar

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.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	7	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 equipo de los Enanos del Caos.

0:2 Campeones enanos del caos

50 co para reclutar

Son los guerreros favorecidos por los aprendices de hechiceros. Son excelentes luchadores y sargentos dignos de confianza.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	5	3	3	4	1	2	1	9

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



Heroes



0:6 Enanos del Caos

40 co para reclutar

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	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 equipo de los Enanos del Caos.

0:3 Enanos del Caos con trabuco

40 co para reclutar

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	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 equipo de Trabucos.

4+ Hobgoblins

15 co para reclutar

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	6

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

A nadie les importan: los Hobgoblins cuentan como media unidad a efectos del *chequeo de retirada*. Además, los Hobgoblins no pueden llegar a convertirse en héroes, simplemente, repite la tirada de *el chico tiene talento*.



Habilidades especiales de los Enanos del Caos



Nas 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.

Notas de los editores

Styrofoam King - Se han introducido algunos cambios respecto al original para equilibrar o aclarar:

- **Añadidas reglas de Espadas de Alquiler,** basadas en las reglas de la banda de Ciudad Fronteriza Ardiente.
- **Hechicero:** cambiado el coste inicial de 75co a 85co (para acercarse más a los Cazadores de Tesoros).
- **Centauro del Caos:** cambiado el coste inicial de 50co (¡caramba!) a 75 co / Añadido Grande / Al tener HP máximo de 3, se eliminó el acceso a las habilidades de disparo.
- **Arma de Obsidiana:** no se hicieron cambios; sin embargo, recomendamos que tu campaña uses o las reglas de obsidiana de este archivo, o las de Ciudad Fronteriza Ardiente. No uses ambas, a menos que renombres una de ellas para mayor claridad (ej. Llamándolas armas de obsidiana negra.)
- **Trabuco de los enanos del caos:** se ha añadido «Preparar disparo», lo que les permite disparar cada DOS turnos (la versión original dice «disparar una vez por turno», lo que implica cada UN turno). Eliminado el coste reducido al inicio. (Según mis cálculos, el arma ya es MUY buena a 40co; descontarla aún más me parecía un abuso).
- **Cambios en las dagas envenenadas:** añadida Rareza 9. Añadido +1 a la salvación como otras dagas. Eliminado el coste reducido al inicio. (Según mis cálculos, el arma ya es MUY buena a 15co; descontarla aún más me parecía un abuso).

Magia De los Enanos Del Caos

D6 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 10". Esa miniatura queda automáticamente aturdida.

2 Estatua de Piedra

Dificultad: 9

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

Elige una miniatura enemiga que se encuentre a una distancia máxima de 12" 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 16" 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 6" 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 4" (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 Bendición de los Elementos

Dificultad: 6

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 12" y tira 1D6. Los Hobgoblins siempre restan 1 al resultado.

1D6 Resultado

1 Hashut no confía en ti. La miniatura queda inmediatamente fuera de combate, aunque no tirará en la tabla de heridas graves durante la secuencia posterior a la batalla.

2-5 Hashut confía en ti. La miniatura suma +1 a uno de sus atributos durante el resto de la partida.

6 Hashut te favorece. La miniatura suma +1 a todos los atributos durante el resto de la partida.