

# Los hijos de Hashut

G o l a b

# ÍNDICE.

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>LOS HIJOS DE HASHUT.....</b>	<b>4</b>
<b>Reglas especiales.....</b>	<b>4</b>
Animosidad.....	4
Esclavos.....	5
Jerarquía.....	5
Orgullo.....	5
Terror legendario.....	5
<b>Tropas.....</b>	<b>6</b>
Carro de los hijos de Hashut.....	6
Esfinge.....	6
Gran Toro Alado.....	6
Grupo de apoyo.....	6
Guardia Pretoriana de Hashut.....	7
Ingenio.....	7
Orcos.....	7
Orcos Negros.....	7
Parias.....	8
Sumo Sacerdote.....	8
<b>Armería.....</b>	<b>9</b>
Cañón estremecedor.....	9
Cañón de Lava.....	9
Hacha de batalla.....	10
Lanzacohetes de la muerte.....	10
Trabuco.....	11
Rebanadora.....	11
<b>Reliquias.....</b>	<b>11</b>
Armas mágicas.....	11
Armaduras mágicas.....	11
Talismanes.....	12
Objetos hechizados.....	12
Objetos arcanos.....	12
Estandartes.....	12
<b>Rituales.....</b>	<b>12</b>

<b>EJÉRCITOS DE HASHUT.....</b>	<b>13</b>
<b>Comandantes.....</b>	<b>13</b>
Sumo Sacerdote de Hashut.....	13
Comandante hijo de Hashut.....	13
Alto Custodio del templo.....	14
Alto Sacerdote de Hashut.....	14
<b>Héroes.....</b>	<b>15</b>
Héroe, portador de la maza.....	15
Custodio del templo.....	15
Sacerdote de Hashut.....	16
<b>Unidades Básicas.....</b>	<b>17</b>
Soldados hijos de Hashut.....	17
Trabuqueros hijos de Hashut.....	17
Pielverdes menores.....	18
<b>Unidades Especiales.....</b>	<b>19</b>
Carro de los hijos de Hashut.....	19
Lanzacohetes de la muerte.....	19
Orcos.....	19
Orcos Negros.....	20
Parias.....	20
<b>Unidades Singulares.....</b>	<b>21</b>
Cañón Estremecedor.....	21
Custodios del templo.....	21
Guardia pretoriana de Hashut.....	21
Mercenarios.....	22
<b>NOTAS DEL AUTOR.....</b>	<b>23</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>24</b>

Primera edición del 4 de julio de 2004 (v1.9)

Este documento se ha descargado de [El zigurat de Zharr-Naggrund](#).

## INTRODUCCIÓN.

He aquí la primera edición de este libro, hospedado en el zigurat de Zharr-Naggrund.

En primer lugar, quiero dejar claro que este es un libro de ejército del juego de batallas fantásticas *Warhammer* y que, por lo tanto, debe considerarse tan sólo como un suplemento, o sea, que para su total comprensión es necesario disponer de *Warhammer*, editado por Games Workshop.

Dicho esto, cabe decir que, en cierta manera, es esta una edición prematura en la medida en que no incluyo la historia – el trasfondo de los hijos de Hashut – y la lista de ejército aquí incluida debe someterse a su correspondiente período de pruebas. Otra característica destacable de esta edición es su finalidad última: un documento sin excesos estéticos, sin imágenes, destinado a quedar impreso en papel con el menor coste posible.

Dejando a un lado las cuestiones formales, doy paso a una brevísima descripción de quiénes son los protagonistas de este libro: los hijos de Hashut constituyen una civilización oriental, al noreste de las tierras oscuras – siempre infestadas por tribus de salvajes –, que está circunscrita en lo que ellos llaman el reino del Padre. Esta figura es el dios que les ampara y, en su lengua, recibe el nombre de Hashut. Por otro lado, sus hijos son seres humanoides, antropomorfos, de baja estatura que dicen rizar sus largas barbas porque, sin duda, es acto civilizado. No obstante, desde la perspectiva occidental de hoy en día, podría tildarse de crueles, sádicos, violentos y malvados a los hijos de Hashut, obviando factores tales como la esclavitud –el pilar sobre el que se sostiene su economía– y los sacrificios masivos, pero hay mucha leyenda al respecto...

### **Los hijos de Hashut.**

En este capítulo, se describen y explican las reglas especiales, algunas de las tropas –las que realmente lo requieren–, se incluye la armería, se listan los saberes de la magia que los sacerdotes pueden utilizar y los objetos mágicos entre los que pueden escoger.

### **Ejércitos de Hashut.**

En este otro capítulo, se encuentra la lista de ejército y se incluyen las opciones de comandantes y héroes, además de las unidades básicas, especiales y singulares. Simplemente, se nombran los atributos y características de cada tipo de unidad; las descripciones más detalladas deben buscarse en el capítulo de ‘Los hijos de Hashut’ o en *Warhammer*.

### **Notas del autor.**

Por último, algunas notas.

## LOS HIJOS DE HASHUT.

En este capítulo, se describen y explican las reglas especiales, algunas de las tropas – las que realmente lo requieren –, se incluye la armería, se listan los saberes de la magia que los sacerdotes pueden utilizar y los objetos mágicos entre los que pueden escoger.

### REGLAS ESPECIALES.

#### ANIMOSIDAD.

Al final de la fase de inicio de cada turno, ha de efectuarse una tirada de 1D6 por cada unidad afectada por la animosidad. Si el resultado obtenido va de 2 a 6, la unidad ha superado el chequeo y, como hace habitualmente, seguirá las instrucciones que reciba de sus superiores, mientras que, si el resultado obtenido es un 1, ha de realizarse una segunda tirada y consultar el resultado en la siguiente tabla para determinar su comportamiento.

#### TABLA DE PROBLEMAS.

##### 1D6 - RESULTADO

**1 - Agresión:** si la unidad está equipada con armas de proyectiles, debe realizar un chequeo de liderazgo: de superarlo, debe disparar contra la unidad más cercana de hijos de Hashut (todas aquellas unidades sujetas al terror legendario); si no lo supera o si no hay hijos de Hashut a la vista, debe disparar a la unidad susceptible de animosidad más cercana. A continuación, se resuelven los efectos de los proyectiles. Si la unidad no puede disparar porque no tiene a distancia de tiro a ningún objetivo adecuado, o un obstáculo obstruye su línea de visión, se produce una riña en la unidad. No deben moverse las miniaturas, puesto que representa que los pielesverdes se giran, disparan y regresan a su posición original. La unidad no hace nada más en lo que resta de turno.

Si la unidad no está equipada con armas de proyectiles, debe efectuar un chequeo de liderazgo y, si lo supera y le resulta posible, debe realizar una carga contra la unidad más cercana de hijos de Hashut; si no lo supera o si no hay hijos de Hashut a la vista, debe realizar una carga contra la unidad susceptible de animosidad más cercana. La unidad debe atacar hacia el frente, pero, si no hay objetivos adecuados para la carga frente a ella, se produce una riña. Sin embargo, de haberlos, la unidad debe ser movida hacia su objetivo y, de inmediato, ha de resolverse el combate cuerpo a cuerpo entre las miniaturas de ambos bandos en contacto peana con peana. No se calcula el resultado del combate. Una vez retiradas las bajas, las dos unidades rivales son apartadas 3 cm y pueden girarse para encarar otra dirección si lo desean. Ambas unidades se pasan el resto del turno reagrupándose. Recuerda que una unidad que haya sido cargada de esta manera no deberá efectuar su propio chequeo de animosidad, si hubiera de realizarlo o si aún no lo ha realizado.

Los chequeos de liderazgo exigidos durante una agresión deben efectuarse con el liderazgo natural de la unidad y, además, aunque las circunstancias lo exijan, no se debe realizar nunca un segundo chequeo de liderazgo para superar el terror legendario.

**2-5 - Riña:** debido a una riña entre los miembros de la unidad, ésta se desorganiza y, durante este turno, no puede moverse, ni disparar.

**6 - Alarde:** la unidad realiza inmediatamente un movimiento normal completo (o un movimiento de marcha) hacia la unidad enemiga más cercana, aplicando, de ser necesarias, las penalizaciones habituales. En la medida de lo posible – salvo obstáculos impassables u otras unidades –, la unidad debe aproximarse al enemigo hasta que agote todo su movimiento. Si la unidad llega a contactar con la unidad enemiga, cuenta como una carga. Este movimiento extraordinario no impide a la unidad comportarse como haría habitualmente en lo que resta de turno.

En los siguientes casos, no debe aplicarse la animosidad:

- La unidad está compuesta por menos de 5 miniaturas.
- La unidad está trabada en un combate cuerpo a cuerpo.
- La unidad está huyendo al principio de su turno.
- La unidad está fuera del tablero; hasta que regrese no ha de efectuarlo.

#### **ESCLAVOS.**

Los altos cargos militares o sacerdotales nunca acuden al campo de batalla hombro con hombro con unos simples esclavos, ora por orgullo, ora por temor a puñaladas traicioneras. A la sazón, ningún personaje puede unirse a una unidad de esclavos. Además, tal es el status social de los esclavos entre los hijos de Hashut que pueden designarse como objetivo de disparos deliberadamente – aun trabados en combate cuerpo a cuerpo – y, cuando una unidad de esclavos huye, es aniquilada o resulta desmoralizada, tan sólo otras unidades de esclavos se ven afectadas por el pánico.

Llegados a este punto, es necesario dejar claro que, si una o varias unidades de esclavos están trabadas en combate cuerpo a cuerpo con una o varias unidades enemigas y se designa como objetivo de disparos a una de las unidades combatientes, los impactos causados deben distribuirse a partes iguales entre ambos bandos y, a su vez, en cada bando, entre las unidades en contacto con la unidad objetivo de los disparos. En el caso de impactos de plantillas, sigue las reglas de 'disparos y combate cuerpo a cuerpo' descritas en las páginas 60 y 61 de *Warhammer*. Cabe tener en cuenta que no puede dispararse a un combate si hay hijos de Hashut implicados.

#### **JERARQUÍA.**

La sociedad de los hijos de Hashut está altamente jerarquizada y dicho orden estamental se traslada con gran fidelidad al campo de batalla. Por lo tanto, de entre los personajes del ejército, debe designarse como general a aquel que aparezca más arriba en la siguiente lista:

- 1º.- Sumo Sacerdote de Hashut.
- 2º.- Alto Sacerdote de Hashut.
- 3º.- Alto Custodio del Templo.
- 4º.- Comandante hijo de Hashut.
- 5º.- Héroe, portador de la maza.  
(Debe ignorarse si es Portaestandarte de Batalla)
- 6º.- Custodio del Templo.  
(Debe ignorarse si es Portaestandarte de Batalla)
- 7º.- Sacerdote de Hashut.

Por último, cabe decir que el héroe, portador de la maza, cuando parte como general de un ejército, tan sólo extiende su liderazgo a 25 centímetros.

#### **ORGULLO.**

Los hijos de Hashut son muy orgullosos y, aun llevados por el frenesí de la batalla, el resquemor les corroe cuando han de abandonar su posición, por lo tanto, persiguen y huyen 5d6 -3 cm.

#### **TERROR LEGENDARIO.**

Los hijos de Hashut ejercen sistemáticamente la estrategia del terror: círculos de empalados, montañas de cabezas y la quema de poblaciones vivas, entre otras muchas más prácticas horripilantes, por lo que, en consecuencia, un aura de terror les precede en el campo de batalla. De esta manera, los hijos de Hashut causan miedo en las unidades con un liderazgo menor a 7, después de que se hayan aplicado sobre éste cualquier tipo de modificadores. Sin embargo, el terror legendario no surte efecto ante *No Muertos y/o Demonios del Caos*.

## TROPAS.

En esta tabla describo con detenimiento los personajes y tropas que componen los ejércitos de Hashut, además de explicar sus reglas especiales e intransferibles.

### CARRO DE LOS HIJOS DE HASHUT.

Los carros de los hijos de Hashut, como corresponde, se rigen por las reglas de carros (páginas 126-128 de *Warhammer*).

### ESFINGE.

La Esfinge es un monstruo que causa *terror*, se considera *objetivo grande* y tiene la capacidad de *volar* hasta 50 cm. Además, debido a su pasado sacerdotal, proporciona dos dados de dispersión al ejército de los hijos de Hashut.

### GRAN TORO ALADO.

El Gran Toro Alado es un monstruo que causa *terror*, se considera *objetivo grande* y tiene la capacidad de *volar* hasta 50 cm. También dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+, debido a su grueso pellejo, es inmune al fuego (los ataques de naturaleza ígnea no pueden causarle heridas) y es capaz de escupir llamas, lo que se considera un *arma de aliento* de F3. Además, gracias a su gran cornamenta, suma dos a la fuerza en el turno en que cargue.

### GRUPO DE APOYO.

Esta es una idea desarrollada por Urdoriel y Golab.

<b>Valor en puntos del ejército</b>	<b>Nº máximo de grupos de apoyo</b>
< 2000	1
2000-2999	1
3000-3999	2
+1000	Máximo +1

El grupo de apoyo está compuesto por dos soldados hijos de Hashut y tiene una potencia de unidad de dos. Cada uno de los soldados está equipado con arma de mano y armadura pesada y, entre los dos, portan un cañón de lava. Este conjunto debe considerarse como una miniatura con una herida.

En lo que respecta a su funcionamiento, debe tratarse al grupo de apoyo como a un personaje individual, con las siguientes excepciones: no puede declarar cargas, no puede unirse a otras unidades y para poder beneficiarse de la protección de tropas amigas frente a los proyectiles enemigos (página 97 de *Warhammer*), en lugar de los doce habituales, debe hallarse a ocho centímetros o menos.

El grupo de apoyo, además, debe desplegar a un máximo de ocho centímetros de una unidad de soldados o trabuqueros hijos de Hashut y debe hacerlo al mismo tiempo que la unidad a la que acompañan. Y, si el enemigo carga al grupo de apoyo y éste se halla a ocho centímetros o menos de una unidad de soldados o trabuqueros hijos de Hashut, puede reaccionar a la carga como es habitual o cruzando a través de la unidad amiga hasta el lado opuesto, situándose entonces a tres centímetros de la misma.

Si el enemigo no alcanza al grupo de apoyo en su nueva ubicación, puede redirigir su carga o considerar su carga fallida. No obstante, la huida a través de la unidad amiga debe atenerse a la situación en el campo de batalla y sólo puede realizarse si las circunstancias lo permiten.

*Por ejemplo, el grupo de apoyo se encuentra en el flanco derecho de una unidad de soldados. Unos jinetes oscuros deciden cargarle y, como reacción a la carga, el grupo de apoyo se escabulle hasta el otro lado de la unidad. En este caso, el flanco izquierdo. A la sazón, los jinetes oscuros no alcanzan el grupo de*

*apoyo y, por lo tanto, tienen la posibilidad de redirigir su carga o declararla fallida: obviamente, arremeten contra el flanco de la unidad de soldados. En un turno posterior, aún entablados en combate los jinetes oscuros y los soldados, los pérfidos corsarios arremeten contra el grupo de apoyo y, para mayor gloria de su pánico, no le queda más remedio que aguantar la carga, puesto que, al otro lado de la unidad de soldados, siguen los jinetes lidiando ferozmente.*

### **GUARDIA PRETORIANA DE HASHUT.**

Este cuerpo de guardias está concebido para la protección del Sumo Sacerdote y, salvo contadas excepciones, acude al campo de batalla como su escolta personal. En el resto de ocasiones, se le encomienda la salvaguarda de una personalidad del reino de Hashut.

• **Protegido:** a efectos de juego, antes de comenzar una batalla, debe designarse la personalidad que la guardia pretoriana tiene estrictas ordenes de proteger. Dicho personaje únicamente puede ser un comandante – excluyendo al Alto Custodio del templo – o no podrá incluirse a la guardia pretoriana en el ejército y, si el Sumo Sacerdote acude al campo de batalla sobre el palanquín o en exoarmadura, no hay posibilidad de elección: será su protegido. Una vez se ha determinado quién es su protegido, la guardia pretoriana y dicho personaje deben desplegar juntos y, mientras estén unidos, la guardia se considera *inmune a la desmoralización*.

### **INGENIO.**

Los ingenios son desvaríos sacerdotales que los custodios del templo se encargan de probar en el campo de batalla, puesto que se tiene la firme creencia que son los únicos capaces de llevarlos a buen puerto... En general, suelen componerse de un eje de madera, con una rueda a cada lado, sobre el que se instalan todo tipo de artilugios concebidos para la más absoluta destrucción del enemigo.

Un custodio del templo, equipado con arma de mano y armadura pesada, empujando su correspondiente ingenio tiene una potencia de unidad de 3. El ingenio en cuestión proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ contra proyectiles. Cabe recordar que el custodio del templo causa *terror legendario*.

El ingenio debe desplegar a un máximo de ocho centímetros de la unidad a la que acompaña, bien sea un carro o una unidad de custodios del templo, y debe hacerlo, además, al mismo tiempo. Si hay más de un carro, a elección del jugador. Por lo demás, el ingenio se rige por las mismas reglas que los carros (páginas 126-128 de *Warhammer*), salvo que, a diferencia de éstos, puede marchar.

• **Fragilidad:** cuando el ingenio carga contra una unidad, le causa 1D6 impactos con su fuerza, pero, si el resultado obtenido en el dado es de 1 ó 2, queda destruido. A continuación, deben resolverse los impactos. Cabe matizar que si el ingenio se destruye de esta manera y no hay otra unidad aliada involucrada en el combate, sus enemigos no deben realizar chequeos de desmoralización en el caso de que pierdan el combate.

### **ORCOS.**

Las hordas salvajes de orcos merodean las tierras oscuras y los hijos de Hashut, antes de que no haya número capaz de cuantificar su amenaza, acostumbran a realizar incursiones más allá de las fronteras del reino del Padre para capturarlos como esclavos.

• **Ignoran el pánico de los pielesverdes menores:** aun siendo esclavos, los orcos continúan esperando que los pielesverdes menores que ellos, huyan a la menor oportunidad. Por lo tanto, cuando una unidad de pielesverdes menores, goblins o snotlings sea destruida, se desmoralice o pase huyendo cerca de unidades orcas, éstas no deberán efectuar un chequeo de pánico.

### **ORCOS NEGROS.**

Los orcos negros fueron creados por Uzkhur con el fin único de disponer de una clase de esclavo más fuerte y más resistente. Y fueron a su vez más astutos. Hasta que se rebelaron y

amenazaron con destruir el reino del Padre. Por ello, cuando se restableció el orden, dejaron de ser esclavos y fueron compensados con la dignidad de guerreros.

• **Evitan animosidad:** cualquier unidad amiga que falle el chequeo de animosidad y esté a un máximo de 15 centímetros de la unidad de orcos negros, debe ignorar la tirada y repetirla de inmediato. El resultado de la segunda tirada es el que prevalecerá entonces. Cabe decir que, si la unidad de orcos negros está huyendo, no será capaz de evitar la animosidad de unidades amigas.

### **PARIAS.**

Los parias son hijos de Hashut esclavizados, capturados de entre las tribus salvajes que moran bajo tierra, o presos de conflictos fratricidas, deudores surgidos de la marginalidad, disidentes confesionales y, en su mayoría, traidores todos a los ojos de Hashut. En ocasiones, por méritos propios, reciben la oportunidad de ganarse la libertad en el campo de batalla y bien cierto es que muy pocos prefieren la mina a la muerte.

• **Muchedumbre:** dada la heterogeneidad que constituye a los parias, justo antes de iniciar la batalla, incluso antes de desplegar, debe realizarse una tirada de 1D6 por cada unidad de los mismos que haya en juego:

**1-3 - Incivilizados:** la mayoría de los parias en la unidad proceden de tribus salvajes, por lo tanto, la unidad está sujeta a *furia asesina*.

**4-6 - Traidores:** la mayoría de los parias en la unidad están vistos como traidores, por lo tanto, la unidad se considera *tozuda*.

### **SUMO SACERDOTE.**

Desde siglos atrás, el fin del reino de un Sumo Sacerdote suele producirse cuando el Padre le concede la pétreo inmortalidad. No obstante, durante el largo proceso de petrificación que va de pies a cabeza, el Sumo Sacerdote sigue acudiendo al campo de batalla de considerarlo necesario, aunque sea incapaz de moverse – hecho más que frecuente –. Es por ello que, cuando marcha al frente de un ejército, debe hacerlo montado en un carro, sobre un palanquín o en una exoarmadura.

• **Sumo Sacerdote en carro:** la primera opción con la que cuenta el Sumo Sacerdote es la de montar en un carro sin coste adicional en puntos. Por su parte, debe pagarse el coste del carro como la unidad especial que es, sin recuperar los puntos del tripulante reemplazado. Y, si por cualquier circunstancia el carro resulta destruido y el Sumo Sacerdote sobrevive a la destrucción, cabe recordar que éste será incapaz de moverse por sí solo.

• **Sumo Sacerdote en palanquín:** otra opción con la que cuenta el Sumo Sacerdote es la de liderar el ejército desde lo alto de un palanquín, cargado a hombro por cuatro escoltas. Este conjunto debe tratarse como una única unidad, cuya peana debe tener un tamaño de 75x50 mm. Además, se le considera *objetivo grande*, tiene una tirada de salvación por armadura de 5+ y su potencia de unidad es de 5. Por último, cabe destacar que, cuando el Sumo Sacerdote en palanquín se une a una unidad de tropas con peanas menores, se sigue aplicando el modificador por filas como si el espacio ocupado por el palanquín estuviera ocupado por tropas normales.

• **Sumo Sacerdote en exoarmadura:** la última opción con la que cuenta el Sumo Sacerdote es la de introducirse en una exoarmadura, lo que le permite moverse por sí mismo y le otorga una tirada de salvación por armadura de 4+. Cabe decir que la exoarmadura no interfiere en modo alguno entre el Sumo Sacerdote y sus rituales.

## ARMERÍA.

### CAÑÓN ESTREMECEDOR.

Se rige por las mismas reglas que la catapulta (páginas 120 y 121 de *Warhammer*), salvo que su alcance es de entre 30 y 120 cm. Si se obtiene un resultado de problemas, consulta la siguiente tabla:

#### TABLA DE PROBLEMAS.

##### 1D6 - RESULTADO

**1 - Destruído:** el cañón estremeceador explota mientras está siendo cargado, muriendo al completo la dotación y quedando la máquina inutilizada. Retira las miniaturas del juego. Además, se desencadena el consecuente temblor, por lo que debe realizarse la correspondiente tirada en la 'tabla de temblor' y resolver sus efectos, tratando al cañón como el punto de impacto.

**2-3 - Averiado:** el cañón estremeceador sufre una avería y no puede disparar ni en este turno, ni en el siguiente.

**4-6 - Contratiempo:** el cañón estremeceador sufre un pequeño percance y no hace ningún efecto en este turno.

Adicionalmente, el cañón estremeceador produce un temblor de tierra alrededor del punto de impacto en un radio de 5D6 cm y, cuánto mayor sea el área de expansión, mayor el temblor que provoca, por lo tanto, consulta la siguiente tabla para conocer sus efectos.

#### TABLA DE TEMBLOR.

##### ÁREA DE EXPANSIÓN (en centímetros) - EFECTO

**5-10 - Ninguno.**

**11-25 -** Todas las unidades dentro del área de expansión moverán la mitad, no podrán marchar, ni disparar en este y en su siguiente turno. Las máquinas de guerra afectadas deberán obtener un resultado de 4+ en 1D6 para funcionar.

**26-34 -** Todas las unidades dentro del área de expansión no harán absolutamente nada en este y en su siguiente turno.

**35+ -** Todas las unidades dentro del área de expansión no harán absolutamente nada en este y en su siguiente turno y, automáticamente, deben realizar un chequeo de pánico.

La dotación tiene, además, la posibilidad de preparar un cañón con más polvo negro del necesario y, de esta manera, obtener mayores resultados. Si la dotación de un cañón estremeceador desea realizar un disparo con más pólvora, debe declararlo al principio de la fase de disparo. A continuación, al ejecutar el tiro debe repetir la tirada del dado de artillería si no ha obtenido un signo de admiración; en tal caso, debe tener en cuenta el segundo resultado. Finalmente, suma +1D6 cm al área de expansión (incluso para el resultado de 1 en la 'tabla de problemas').

### CAÑÓN DE LAVA.

Esta es una idea desarrollada por Urdoriel y Golab.

Este ingenio es una máquina de guerra que los hijos de Hashut crearon en alianza infernal de sus conocimientos sobre el metal con la vasta sabiduría de los sacerdotes. Dos hijos de Hashut se bastan para el transporte, uso y manejo del cañón de lava en el campo de batalla.

El cañón de lava está sujeto a la regla *mover o disparar*. Y sus disparos se resuelven al principio de la fase de disparo, con el resto de máquinas de guerra que requieren la estimación de la distancia. Debes indicar la dirección, pivotando a la dotación en consecuencia, y declarar la distancia a la que vas a disparar el cañón, hasta un máximo de 30 centímetros. A continuación, tira el dado de artillería: suma el número obtenido a la distancia designada y coloca, entonces, la plantilla en forma de lágrima por el extremo más estrecho en el punto resultante. Cualquier

miniatura bajo la plantilla es impactada automáticamente; aquellas cubiertas tan sólo en parte por la plantilla son impactadas con un resultado de 4+ en 1d6. Las miniaturas impactadas por el cañón de lava sufren un impacto de fuerza cuatro que niega la *tirada de salvación por armadura* y que se considera un ataque mágico e ígneo. Si, por otro lado, en el dado de artillería, ha salido un signo de admiración, consulta la siguiente tabla de problemas.

#### TABLA DE PROBLEMAS.

##### 1D6 - RESULTADO

**1 - Explosión:** el cañón de lava estalla y la dotación muere. Coloca la plantilla de ocho centímetros de diámetro sobre el cañón de lava: cualquier miniatura bajo la plantilla es impactada automáticamente; aquellas cubiertas tan sólo en parte por la plantilla son impactadas con un resultado de 4+ en 1d6. La explosión causa un impacto de fuerza cuatro que niega la *tirada de salvación por armadura* y que se considera un ataque mágico e ígneo.

**2-3 - Derrame:** por una grieta en el tanque, el combustible escapa a presión y, desgraciadamente, ha prendido... el artefacto, junto con la dotación, sale despedido por los aires y al caer, explota. Tira el dado de dispersión y mueve a la dotación 3d6 centímetros en la dirección señalada. Si choca contra una miniatura, ambas sufren un impacto de F5. Si, en cambio, choca contra un objeto sólido, como un muro o bosque, únicamente la dotación sufre un impacto de F5. En cualquier caso, cuando se detenga, resuelve la explosión que sigue tal y como se describe en el punto primero de esta tabla.

**4-6 - Averiado:** la dotación pierde el control del cañón y la llamarada vuela en una dirección aleatoria. Lanza el dado de artillería y el dado de dispersión. Desde el punto resultante de la distancia declarada inicialmente, suma el resultado obtenido en el dado de artillería a la distancia declarada y desvia la plantilla en la dirección indicada por el dado de dispersión. Si se repite el resultado de problemas en esta segunda tirada, ignóralo y vuelve a tirar el dado de artillería hasta obtener un resultado numérico.

#### HACHA DE BATALLA.

Esta es el arma mayoritaria entre los hijos de Hashut. Todo aquel que use el hacha de batalla suma 2 a la fuerza, ocupa ambas manos en su manejo y, salvo en el turno en el que ha cargado, ataca en último lugar. Ver *modificador a la fuerza, requiere ambas manos y ataca en último lugar* para más detalles.

#### LANZACOHETES DE LA MUERTE.

Se rige por las mismas reglas que la catapulta (páginas 120 y 121 de Warhammer), salvo que su alcance máximo es de 120 cm. Si se obtiene un resultado de problemas, consulta la siguiente tabla:

#### TABLA DE PROBLEMAS.

##### 1D6 - RESULTADO

**1 - Destruído:** el lanzacohetes de la muerte explota y queda destruido, a su vez, la dotación muere. Retira las miniaturas del juego.

**2-3 - Averiado:** el lanzacohetes de la muerte sufre una avería y no puede disparar ni en este turno, ni en el siguiente.

**4-6 - Descontrol:** el cohete sale disparado fuera de control y vuela 10D6 cm en la dirección en la que apunta la máquina. Calcula la distancia que recorre el cohete y marca el punto exacto en que cae. A continuación, lanza 1D6 y consulta el efecto:

**1-2 Explosión:** sitúa la plantilla en el punto en el que cohete ha caído y resuelve la explosión.

**3-6 Frenesí:** partiendo del punto marcado, el cohete se desplaza 10D6 cm adicionales en una dirección aleatoria (debe emplearse el dado de dispersión para determinarla). Marca el punto exacto en que cae y vuelve a tirar 1d6 en esta tabla.

### TRABUCO.

Las unidades de los hijos de Hashut armados con trabuco, cuando disparan, proyectan una zona de fuego tan ancha como la misma unidad y de 30 cm de profundidad. Cualquier miniatura situada dentro de la zona de fuego es un objetivo potencial que es impactado con un 4+ en 1D6, salvo aquellas que estén a cubierto tras una obstrucción muy sólida (muros y bosques, por ejemplo, no protegen de los trabucos). Los impactos son de F3 +1 por fila adicional, hasta un máximo de F5. Este modificador por filas ha de contabilizarse si la unidad tiene un frente de 4 miniaturas como mínimo; un personaje solo en primera fila no afecta a la potencia de fuego de la unidad. Las unidades armadas con trabucos pueden mover y disparar en el mismo turno.

### REBANADORA.

Las tropas a pie armadas con rebanadora suman 1 a la fuerza en el turno en el que cargan y no se benefician del modificador a la tirada de salvación por armadura que proporciona el ir equipado con arma de mano y escudo. Las tropas armadas con dos rebanadoras ganan 1 ataque y pierden el bonificador de +1 a la fuerza al cargar.

### RELIQUIAS.

Del mismo modo, mientras trabajo en las reliquias de los hijos de Hashut, éstos pueden elegir los objetos mágicos de la lista común y/o aquellos que aparecen en el '*Hordas Invasoras*', listados más abajo:

#### ARMAS MÁGICAS.

**Martillo Negro de Hashut:** suma dos a la fuerza. Los objetivos inflamables mueren automáticamente si, al menos, sufren una herida.

Cuesta 45 puntos.

**Espada de obsidiana:** niega las tiradas de salvación por armadura. Si el objetivo recibe alguna herida, su armadura y su escudo (incluso los mágicos) son destruidos.

Cuesta 70 puntos.

**Oscuro maza de la muerte:** una vez por batalla, este objeto permite realizar un ataque especial que sustituye al ataque normal. Al hacerlo, todas las miniaturas en contacto con la peana del personaje (su montura no cuenta) sufren 1d3 heridas que no pueden evitarse con ninguna tirada de salvación por armadura.

Cuesta 100 puntos.

#### ARMADURAS MÁGICAS.

**Armadura de Gazrakh:** proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada.

Cuesta 30 puntos.

**Armadura de lava:** se trata de una armadura pesada (salvación por armadura de 4+) que proporciona una tirada de salvación especial de 5+. El portador y su montura son inmunes a los ataques y hechizos basados en el fuego.

Cuesta 45 puntos.

### TALISMANES.

**Talismán de obsidiana:** el portador no puede verse afectado por ningún hechizo, ni puede lanzarlos. Los hechiceros en contacto con él tampoco pueden lanzar hechizos.

Cuesta 100 puntos.

### OBJETOS HECHIZADOS.

**Guanteletes de Bazhrakk, el cruel:** suma uno a la fuerza. Si el portador obtiene un 1 en una tirada de impactar, el ataque impactará aleatoriamente a una miniatura amiga en contacto con él, incluida su propia montura.

Cuesta 20 puntos.

**Gema negra de Gnar:** puede activarse al inicio de la fase de combate de cualquier jugador, después de lanzar y aceptar los desafíos. El portador y una miniatura en contacto con él (a elección del portador de la gema) no podrán atacar ni ser atacados durante esa fase. El combate se resuelve de la forma habitual. Las monturas de las miniaturas afectadas tampoco podrán atacar. Un solo uso.

Cuesta 35 puntos.

### OBJETOS ARCANOS.

**Cáliz de oscuridad:** puedes tirar 1d3 al inicio de la fase de magia de cualquier jugador. Luego retira una cantidad de dados de la reserva de dados de cada jugador equivalente al resultado de la tirada.

Cuesta 50 puntos.

### ESTANDARTES.

**Estandarte de la esclavitud:** las unidades de orcos y pielesverdes menores situadas a 30 cm o menos del estandarte pueden repetir cualquier chequeo de psicología no superado.

Cuesta 50 puntos.

### RITUALES.

Por el momento, mientras trabajo en los rituales de los hijos de Hashut, los sacerdotes pueden realizar hechizos de los saberes del fuego (página 145 de *Warhammer*), del metal (página 144 de *Warhammer*), de las sombras (página 146 de *Warhammer*) y de la muerte (página 151 de *Warhammer*). Todos ellos están descritos en el reglamento de *Warhammer*.

## EJÉRCITOS DE HASHUT.

Esta es la lista de ejército.

Valor en puntos del ejército	ELECCIÓN DE PERSONAJES.	
	Nº máximo de personajes	Nº máximo de comandantes
< 2000	3	0
2000-2999	4	0-1
3000-3999	6	0-2
+1000	Máximo +2	Máximo +1

Valor en puntos del ejército	ELECCIÓN DE TROPAS.		
	U.Básicas	U.Especiales	U.Singulares
< 2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

## COMANDANTES.

### 0-1 SUMO SACERDOTE DE HASHUT ... 225 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sumo Sacerdote en carro	-	4	3	4	5	3	1	1	10
Sumo Sacerdote en exoarmadura	8	4	3	4	5	3	1	1	10
Sumo Sacerdote en palanquín	8	4	3	3	5	5	2	4	10

**Armas y armadura:** arma de mano.

#### Opciones:

- El Sumo Sacerdote debe acudir al campo de batalla montado en un carro, en cuyo caso, debe reemplazar a uno de sus tripulantes sin recuperar su valor en puntos, siempre y cuando el carro se haya incluido previo pago de su coste como unidad especial, sobre un palanquín por +75 puntos o en una exoarmadura por +25 puntos.
- El Sumo Sacerdote puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 100 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía, orgullo, terror legendario, en carro, en palanquín y en exoarmadura.* El Sumo Sacerdote es, además, un hechicero de nivel 4 que puede escoger sus cuatro rituales.

### COMANDANTE HIJO DE HASHUT ... 120 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comandante	8	7	4	4	5	3	4	4	10
Gran Toro Alado	15	5	0	5	5	4	3	4	6

**Armas y armadura:** arma de mano.

#### Opciones:

- Puede armarse al comandante con un arma de mano adicional por +6 puntos o con hacha de batalla por +6 puntos.

- Puede equiparse al comandante con armadura ligera por +3 puntos o con armadura pesada por +6 puntos.
- Puede equiparse al comandante con escudo por +3 puntos.
- El comandante puede montar en un Gran Toro Alado por +230 puntos, lo que ocupa una casilla de héroe adicional, o ir montado en un carro, reemplazando a uno de sus tripulantes, cuyo valor en puntos no se recupera, siempre y cuando el carro se haya incluido previo pago de su coste como unidad especial.
- El comandante puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 100 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía, orgullo y terror legendario.*

#### 0-1 ALTO CUSTODIO DEL TEMPLO ...170 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alto Custodio	20	6	3	5	5	3	5	5	9

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- Puede armarse al Alto Custodio del templo con un arma de mano adicional por +6 puntos o con hacha de batalla por +6 puntos.
- Puede equiparse al Alto Custodio del templo con armadura ligera por +3 puntos o con armadura pesada por +6 puntos.
- Puede equiparse al Alto Custodio del templo con escudo por +3 puntos.
- El custodio del templo puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 100 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía y terror legendario.* El Alto Custodio del templo tiene una potencia de unidad igual a su número de heridas inicial.

#### ALTO SACERDOTE DE HASHUT ...185 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alto Sacerdote	8	4	3	4	4	3	1	1	10
Esfinge	15	3	0	5	5	4	2	2	8

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- El Alto Sacerdote puede montar en una esfinge por +200 puntos, lo que ocupa una casilla de héroe adicional, o ir montado en un carro, reemplazando a uno de sus tripulantes, cuyo valor en puntos no se recupera, siempre y cuando el carro se haya incluido previo pago de su coste como unidad especial.
- El Alto Sacerdote puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 100 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía, orgullo y terror legendario.* El Alto Sacerdote es, además, un hechicero de nivel 3.

## HÉROES.

### HÉROE, PORTADOR DE LA MAZA ...60 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Héroe	8	6	4	4	4	2	3	3	10

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- Puede armarse al héroe con un arma de mano adicional por +4 puntos o con hacha de batalla por +4 puntos.
- Puede equiparse al héroe con armadura ligera por +2 puntos o con armadura pesada por +4 puntos.
- Puede equiparse al héroe con escudo por +2 puntos.
- El héroe puede ser el portaestandarte de batalla por +25 puntos. Dicho estandarte puede ser mágico sin límite de puntos, pero, en tal caso, el héroe no podrá usar ningún objeto mágico más y, como equipo, únicamente tendrá la posibilidad de llevar armadura ligera o pesada. Además, el portaestandarte de batalla no puede ser el general del ejército.
- El héroe puede ir montado en un carro, reemplazando a uno de sus tripulantes, cuyo valor en puntos no se recupera, siempre y cuando el carro se haya incluido previo pago de su coste como unidad especial.
- El héroe puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 50 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía, orgullo y terror legendario.*

### CUSTODIO DEL TEMPLO ...100 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Custodio	20	5	3	4	5	2	4	4	9

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- Puede armarse al custodio del templo con un arma de mano adicional por +4 puntos o con hacha de batalla por +4 puntos.
- Puede equiparse al custodio del templo con armadura ligera por +2 puntos o con armadura pesada por +4 puntos.
- Puede equiparse al custodio del templo con escudo por +2 puntos.
- El custodio del templo puede ser el portaestandarte de batalla por +25 puntos. Dicho estandarte puede ser mágico sin límite de puntos, pero, en tal caso, el custodio del templo no podrá usar ningún objeto mágico más y, como equipo, únicamente tendrá la posibilidad de llevar armadura ligera o pesada. Además, el portaestandarte de batalla no puede ser el general del ejército.
- El custodio del templo puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 50 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía y terror legendario.* El custodio del templo tiene una potencia de unidad de 2.

**SACERDOTE DE HASHUT ...65 PUNTOS POR MINIATURA.**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Sacerdote	8	4	3	3	4	2	2	1	9

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- El sacerdote de Hashut es un hechicero de nivel 1 que puede convertirse en un hechicero de nivel 2 por +35 puntos.
- El sacerdote puede ir montado en un carro, reemplazando a uno de sus tripulantes, cuyo valor en puntos no se recupera, siempre y cuando el carro se haya incluido previo pago de su coste como unidad especial.
- El sacerdote puede elegir objetos mágicos de la lista común y/o de la específica de los hijos de Hashut por un valor total máximo de 50 puntos.

**Reglas especiales:** *jerarquía, orgullo y terror legendario.*

## UNIDADES BÁSICAS.

### SOLDADOS HIJOS DE HASHUT ...8 PUNTOS POR MINIATURA.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Armas y armadura:** arma de mano y armadura pesada.

**Opciones:**

- La unidad puede armarse con hachas de batalla por +3 puntos por miniatura o con lanzas por +2 puntos por miniatura.
- La unidad puede equiparse con escudo por +1 punto por miniatura.
- Puedes convertir a un soldado en oficial por +10 puntos.
- Puedes convertir a un soldado en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir a un soldado en portaestandarte por +10 puntos.
- La unidad puede incluir un grupo de apoyo equipado con un cañón de lava por +75 puntos.

**Reglas especiales:** *orgullo y terror legendario.*

### TRABUQUEROS HIJOS DE HASHUT ...12 PUNTOS POR MINIATURA.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Armas y armadura:** trabuco, arma de mano y armadura pesada.

**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con escudo por +1 punto por miniatura.
- Puedes convertir a un soldado en oficial por +10 puntos.
- Puedes convertir a un soldado en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir a un soldado en portaestandarte por +10 puntos.
- La unidad puede incluir un grupo de apoyo equipado con un cañón de lava por +75 puntos.

**Reglas especiales:** *orgullo y terror legendario.*

**PIELVERDES MENORES ...2 PUNTOS POR MINIATURA.**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Pielverde	10	3	3	3	3	1	2	1	5
Capataz	10	3	3	3	3	1	2	2	5

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Armas y armadura:** arma de mano.

**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con lanzas por +1 punto por miniatura o con arcos cortos por +2 puntos por miniatura.
- La unidad puede equiparse con escudos por +1 punto por miniatura.
- Puedes convertir a un pielverde en jefecillo por +8 puntos.
- Puedes convertir a un pielverde en músico por +4 puntos.
- Puedes convertir a un pielverde en portaestandarte por +8 puntos.

**Reglas especiales:** *esclavos y animosidad*. Esta unidad no cuenta para el número mínimo exigido de unidades básicas que deben incluirse en el ejército.

## UNIDADES ESPECIALES.

### CARRO DE LOS HIJOS DE HASHUT ...60 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Soldado	-	4	3	3	-	-	2	1	9
Bestia astada	18	3	-	4	-	-	2	1	-
Ingenio	20	4	3	4	4	3	3	2	9

**Tamaño de la unidad:** un carro tirado por dos bestias astadas y tripulado por dos soldados. Puedes agrupar hasta dos carros como una única unidad especial.

**Armas y armadura:** arma de mano, escudo y armadura pesada.

- El carro puede equiparse con cuchillas por +15 puntos.
- La unidad puede acompañarse de un único ingenio por +35 puntos.

**Tirada de salvación:** 4+

**Reglas especiales:** *terror legendario e ingenio.*

### LANZACOHETES DE LA MUERTE ...80 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	9

**Tamaño de la unidad:** un lanzacohetes de la muerte y dos hijos de Hashut como dotación.

**Armas y armadura:** arma de mano y armadura pesada.

**Reglas especiales:** *orgullo y terror legendario.*

### ORCOS ...4 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Capataz	10	4	3	4	4	1	2	2	7

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Armas y armadura:** rebanadora.

**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con rebanadoras adicionales por +2 puntos por miniatura, con lanzas por +2 puntos por miniatura, o bien con arcos por +2 puntos por miniatura.
- La unidad puede equiparse con escudos por +1 punto por miniatura.
- Puedes convertir a un orco en jefe orco por +13 puntos.
- Puedes convertir a un orco en músico por +5 puntos.
- Puedes convertir a un orco en portaestandarte por +10 puntos.

**Reglas especiales:** *esclavos, animosidad e ignoran el pánico de los pielesverdes menores.*

**0-1 ORCOS NEGROS ...10 PUNTOS POR MINIATURA.**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8

**Tamaño de la unidad:** 10+**Armas y armadura:** rebanadora y armadura pesada.**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con un arma de mano adicional por +2 puntos por miniatura o con hacha de batalla por +2 puntos por miniatura.
- Puedes convertir a un O.Negro en Jefe O.Negro por +15 puntos.
- Puedes convertir a un O.Negro en músico por +6 puntos.
- Puedes convertir a un O.Negro en portaestandarte por +12 puntos.
- El portaestandarte de la unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** *evitan animosidad.***PARIAS ...7 PUNTOS POR MINIATURA.**

	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
Paria	8	3	3	3	4	1	2	1	8
Disidente	8	3	3	3	4	1	2	2	8

**Tamaño de la unidad:** 10+**Armas y armadura:** arma de mano.**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con un arma de mano adicional por +2 puntos por miniatura y/o con escudo por +1 punto por miniatura.
- Puedes convertir a un paria en disidente por +16 puntos.
- Puedes convertir a un paria en músico por +8 puntos.
- Puedes convertir a un paria en portaestandarte por +16 puntos.

**Reglas especiales:** *muchedumbre, orgullo y esclavos.*

## UNIDADES SINGULARES.

### CAÑÓN ESTREMECEDOR ...110 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	9

**Tamaño de la unidad:** un cañón estremecedor y tres hijos de Hashut como dotación.

**Armas y armadura:** arma de mano y armadura pesada.

**Reglas especiales:** *orgullo* y *terror legendario*.

### CUSTODIOS DEL TEMPLO ...15 PUNTOS POR MINIATURA.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Custodio	20	4	3	4	4	1	3	2	9
Oficial	20	5	3	4	4	1	3	3	9
Ingenio	20	4	3	4	4	3	3	2	9

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Armas y armadura:** arma de mano y armadura ligera.

**Opciones:**

- La unidad puede equiparse con hacha de batalla por +4 puntos por miniatura o con un arma de mano adicional por +4 puntos por miniatura.
- La unidad puede equiparse con armadura pesada por +2 puntos por miniatura.
- La unidad puede equiparse con escudo por +1 punto por miniatura.
- La unidad puede acompañarse de un único ingenio por +35 puntos.
- Puedes convertir a un custodio en oficial por +16 puntos.
- Puedes convertir a un custodio en músico por +8 puntos.
- Puedes convertir a un custodio en portaestandarte por +16 puntos.
- El portaestandarte de la unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** *terror legendario* e *ingenio*. Cada centauro tiene una potencia de unidad de 2.

### 0-1 GUARDIA PRETORIANA DE HASHUT ...15 PUNTOS POR MINIATURA.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Armas y armadura:** hacha de batalla, arma de mano, armadura pesada y escudo.

**Opciones:**

- Puedes convertir a un guardia en oficial por +14 puntos.
- Puedes convertir a un guardia en músico por +7 puntos.
- Puedes convertir a un guardia en portaestandarte por +14 puntos.
- El portaestandarte de la unidad puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** *orgullo*, *terror legendario* y *protegido*.

**MERCENARIOS ...COSTE VARIABLE.**

Puedes incluir únicamente unidades de mercenarios pielesverdes en el ejército de los hijos de Hashut, a razón de una unidad mercenaria como una opción de unidad singular.

## NOTAS DEL AUTOR.

Los hijos de Hashut presentados en este libro, están listos para ser probados. Sólo el campo de batalla puede determinar si son excesivamente poderosos, o si, al contrario, son incapaces de vencer a nadie... independientemente del general, el jugador. Sé que será necesario calibrar los puntos de las unidades, ajustarlos para acercarse, en la medida de lo posible, al anhelado equilibrio del resto de los ejércitos, por otro lado, un equilibrio supuesto.

Si ha probado el ejército, o lo ha visto en acción, le agradecería que me ayúdase en la elaboración del mismo con sus críticas, dudas, comentarios, sugerencias... lo que sea. Cualquier ayuda será bienvenida. Más abajo, publico dos direcciones a las que remitirse:

La página web: El zigurat de Zharr-Naggrund.  
<http://zharr-naggrund.poderna.com>

A continuación, algunos agradecimientos: a Cristina, a Jaime y a Tuboscape por aguantarme; a Garathor Hellslayer por sus consejos; a Hidden, el 'betatesterman'; a Iñaki por su mucha ayuda y dedicación; a Tehethan de Caledor por discutirlo; a Tiblarg por indicarme el buen camino entre los dos ríos; a Urdoriel por su inestimable colaboración.

Por último, he de advertir que, en un tiempo – si no concreto es porque desconozco cuánto me va a llevar –, tengo la firme intención de publicar una segunda edición más elaborada en el aspecto estético, también en el literario y, en consecuencia, con mucho más contenido: además de la historia e imperio de los hijos de Hashut, quiero acompañar al libro de algunas listas de ejército alternativas con personajes especiales. Éstas pretendo crearlas partiendo del contexto de un período concreto de la historia de los hijos de Hashut, como puede ser el reinado de Tzeherak, el glorioso, o bien, una lista de ejército de los rebeldes que arrasaron el reino del Padre, poco antes de la llegada de Tzeherak IX, el cruel. Y también tengo en mente realizar una conversión de los hijos de Hashut ‘enanos’ a hijos de Hashut ‘humanos’, con lo que ello conllevaría: como poco, la adaptación de las características al perfil humano más típico. Otra sección pendiente es la que quiero dedicar a la poliorcética, es decir, al asedio, pero, el tiempo dirá...

## BIBLIOGRAFÍA.

- Barker, Phil y Bodley Scott, Richard:** De Bellis Multitudinis Army Lists Book 1: 3000 BC to 500 BC, Wargames Research Group, 1993
- González Wagner, Carlos:** Asiria y su Imperio, Akal, 1989
- González Wagner, Carlos:** El Próximo Oriente Antiguo, Vol.II, Editorial Sintesis, 1996
- Healy, Mark y McBride, Angus:** The Ancient Assyrians, Osprey Publications, 1991
- Juan Marcos:** Los antiguos reinos de los Enanos del Caos, War&Rol, 2001
- Pirinen, Tuomas y Priestley, Rick:** Ejércitos Warhammer – Reino del Caos, Games Workshop, 1998
- Pirinen, Tuomas y Stillman, Nigel:** Warhammer – Asedio, Games Workshop, 1998
- Priestley, Rick y Pirinen, Tuomas:** Warhammer, Games Workshop, 2000
- Priestley, Rick y Thornton, Jake:** Ejércitos Warhammer – Orcos y Goblins, Games Workshop, 2000
- Priestley, Rick y Williams, Grant:** Ejércitos Warhammer – Enanos del Caos, Games Workshop, 1996
- Priestley, Rick:** Warhammer – Manual de Batalla, Games Workshop, 1996
- Priestley, Rick:** Warhammer – Reglamento, Games Workshop, 1996
- Sanmartín, Joaquín y Serrano, José Miguel:** Historia antigua del Próximo Oriente, Mesopotamia y Egipto, Akal, 1998
- Thornton, Jake y Cavatore, Alessio:** Warhammer – Hordas Invasoras, Games Workshop, 2000

### Otras fuentes.

Artehistoria. Protagonistas de la Historia.  
<http://www.artehistoria.com/historia>

El zigurat de Zharr-Naggrund – Página web que hospeda este mismo libro.  
<http://www.poderna.com/zharr-naggrund/>

Real Academia Española – Diccionario de la lengua española.  
<http://www.rae.es/>

