CAZADORES DE BRUJAS

La orden de los Templarios de Sigmar, universalmente conocida como los Cazadores de Brujas, es una organización dedicada a la erradicación de herejes, ya sean brujos, hechiceros, brujas, adivinos, nigromantes, adoradores de los Dioses Oscuros, mutantes, blasfemos, pecadores, murmuradores de obscenidades, profanadores, servidores de demonios, o compositores de músicas corruptas. De hecho, pocos escapan por completo a las sospechas de los Cazadores de Brujas, con la posible excepción de otros Cazadores de Brujas.

Es recomendable recordaros que la práctica de la magia en cualquiera de sus formas es considerada un crimen horrible en el Imperio. El castigo prescrito para esta herejía en particular es la purificación mediante el fuego. Muchas de las víctimas de los Cazadores de Brujas escapan a este destino muriendo bajo tortura antes de realizar una confesión completa. En estos tiempos confusos, los Cazadores de Brujas están muy ocupados, ya que cada vez más y más hombres se convierten a las oscuras artes. Los más peligrosos de todos estos herejes son los seguidores de los Dioses del Caos. Estos depravados individuos practican la adoración a los demonios, y (eso se dice) llegan incluso a ofrecer sacrificios humanos en el nombre de sus viles amos. De todos los enemigos de Sigmar, ¡estos son los más aborrecibles!

La destrucción de Mordheim le ha dado a la vida de los Cazadores de Brujas un nuevo e irresistible sentido. A la luz de los acontecimientos que han tenido lugar, el Gran Teogonista ha proclamado el castigo de Sigmar contra la Ciudad de los Condenados. Los Cazadores de Brujas se sienten encantados de que su cruzada contra la corrupción generalizada haya sido vindicada.

Ahora ya están preparados para completar el santo propósito de Sigmar destruyendo a sus enemigos dentro de las ruinas de la propia ciudad. El Gran Teogonista ha ordenado a los Cazadores de Brujas que vayan a aquel lugar y recuperen la piedra bruja para mayor gloria del Templo de Sigmar. Su cruzada los enfrentará en ese sitio con un enemigo de antaño, las autodenominadas Hermanas de Sigmar, esas despreciables herejes adoradoras de demonios, y su mera existencia es una vil afrenta a la majestad de Sigmar.

Los Cazadores de Brujas son agitadores carismáticos que pueden convencer en poco tiempo a una multitud y utilizarla para sus propios fines. Son temidos universalmente, ya que todo el mundo tiene algo o a alguien a quien ocultar, y hay incontables individuos que voluntaria y entusiásticamente cazarían y quemarían a los suyos si se lo ordenase un Cazador de Brujas. Las bandas de Cazadores de Brujas a menudo están acompañados por ciudadanos fanáticos,

Flagelantes, e incluso santos Sacerdotes de Sigmar, además de por enormes y feroces mastines de guerra que los Cazadores de Brujas emplean para buscar y atrapar a los fugitivos.

Como personas que están acostumbradas a luchar y combatir, los Cazadores de Brujas son individuos bien armados y endurecidos. Prefieren las capas con capucha y prendas de cabeza que oculten su apariencia a los demasiado curiosos. Algunos llevan cadenas alrededor del cuello para recordar a los camaradas caídos y las viejas rivalidades, y también (o eso dicen) porque el hierro sirve como protección contra la brujería.

Los seguidores de los Cazadores de Brujas, la ralea que los acompaña a Mordheim, son una visión mucho más desagradable de hecho: hombres enloquecidos que se han automutilado y que han entregado o perdido todos sus bienes terrenales y, probablemente, también el uso de la razón.

Elección de Guerreros

Una banda de Cazadores de Brujas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Capitán de Cazadores de Brujas: cada banda de Cazadores de Brujas debe estar dirigida por un Capitán de Cazadores de Brujas.
Sacerdote Guerrero: tu banda puede incluir un único Sacerdote Guerrero.
Cazadores de Brujas: tu banda puede incluir hasta tres Cazadores de Brujas.
Zelotes: tu banda puede incluir cualquier número de Zelotes.
Flagelantes: tu banda puede incluir hasta cinco Flagelantes.
Mastines de Guerra: tu banda puede incluir hasta cinco Perros de Guerra.

Experiencia Inicial

Un **Capitán de Cazadores de Brujas** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Cazadores de Brujas** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Un **Sacerdote Guerrero** empieza con 12 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Cazadores de Brujas

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Cazadores de Brujas para escoger sus armas.

LISTA DE EQUIPO DE CAZADORES DE BRUJAS

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Martillo / Maza	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co
	30 co por ristra
Pistola Ballesta	35 co

Armadura

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

LISTA DE EQUPO DE FLAGELANTES

(Esta lista sólo es para Flagelantes)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Mayal	15 co
Mangual	15 co
Arma a dos manos	15 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ZELOTES

(Esta lista sólo es para los Zelotes)

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Martillo / Maza	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco Corto	5 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los Cazadores de Brujas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán pirata	√	√	√	√	√
Oficial de a bordo	√	√	√		√
Grumete	√		√	√	

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Capitán Cazador de Brujas

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Impulsados por el fanatismo, los Capitanes Cazadores de Brujas están obsesionados por purificar Mordheim y llevar la justicia de Sigmar a todos. Llevan encima el edicto del Gran Teogonista en persona, y dicen tener el derecho divino de juzgar y ejecutar a hechiceros, brujas, adoradores del Caos..., de hecho, a todos aquellos que se les opongan.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas / Armadura: un Capitán Cazador de Brujas puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Cazadores de Brujas.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Capitán Cazador de Brujas puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

¡Quemadlos!: un Capitán Cazador de Brujas odia a todas las miniaturas que puedan lanzar hechizos.

0-3 Cazadores de Brujas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Cazadores de Brujas son miembros de la austera Orden de los Templarios de Sigmar, dedicados a erradicar al Caos y a todos sus sirvientes. Habitualmente recorren el Viejo Mundo solos, intentando ejecutar a los enemigos de Sigmar, pero la situación en Mordheim requiere que se agrupen en bandas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

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

Reglas Especiales:

¡Quemadlos!: un Capitán Cazador de Brujas odia a todas las miniaturas que puedan lanzar hechizos.

0-1 Sacerdote Guerrero

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Muchos de los guerreros más poderosos proceden de las filas de los fieles. Los Sacerdotes de Sigmar no son una excepción, y la organización militar del culto es temida y respetada a lo largo y ancho de todo el Imperio. El Gran Teogonista en persona les ha concedido a los Sacerdotes Guerrero un edicto en el que les ordena purificar Mordheim de la escoria del Caos. Con la fe ardiendo en sus ojos, los Sacerdotes Guerreros marchan al combate cantando en voz alta el Deus Sigmar, la alabanza al dios patrón del Imperio.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	8

Armas / Armadura: un Sacerdote Guerrero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Cazadores de Brujas.

Reglas Especiales:
Plegarias: un Sacerdote Guerrero es un servidor de Sigmar, y puede utilizar las Plegarias de Sigmar, tal y como se describe en la sección de Magia

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Flagelantes

Reclutamiento: 40 coronas de oro
Los Flagelantes son unos locos fanáticos obsesionados con el fin del mundo. A menudo son hombres que han perdido sus familias por la guerra o por desastres de la naturaleza, y que también han perdido la razón. Con una insistencia producto de la locura, recorren el Imperio a todo lo largo y ancho predicando su visión del fin del mundo. Con sus arengas agitadoras, los Cazadores de Brujas reúnen a estos peligrosos lunáticos para que luchen en las calles de Mordheim, donde ningún hombre en sus cabales se atreve a entrar. Los Flagelantes son oponentes extremadamente peligrosos en combate cuerpo a cuerpo, ya que tienen la fuerza de los locos, y sus cuerpos se han vuelto inmunes al dolor debido a sus automutilaciones.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	4	4	1	3	1	10

Armas / Armadura: los Flagelantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Flagelantes. Los Flagelantes nunca utilizan armas de proyectiles, ni siquiera si logran un Desarrollo que les permita hacerlo.

Reglas Especiales:
Fanáticos: los Flagelantes están convencidos de que se acerca el final del mundo, por lo que nada de este mundo les causa terror. Los Flagelantes superan automáticamente cualquier chequeo basado en el atributo de Liderazgo que deban efectuar. Un Flagelante nunca puede convertirse en el jefe de la banda.

Zelotes

Reclutamiento: 20 coronas de oro
Cuando un hombre pierde a su familia, su hogar y todo lo que le es querido, a menudo se refugia en la religión. Estos hombres se convierten en peregrinos errantes, fanáticos amargados y peligrosos que están dispuestos a vengar su pérdida a cualquier coste. Estos hombres son llamados Zelotes. Los Zelotes han renegado de su vida anterior y sólo viven para destruir el mal y a los servidores del Caos. Aunque en su vida anterior pudieron ser campesinos o artesanos, y por tanto no son tan peligrosos en combate como los experimentados mercenarios, su determinación y fanatismo no deben ser subestimados. Los Cazadores de Brujas encuentran aliados más que dispuestos entre sus filas, y muchas bandas de Zelotes están bajo el mando de Cazadores de Brujas.

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

Armas / Armadura: los Zelotes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Zelotes.

0-5 Mastines de Guerra

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los Cazadores de Brujas a menudo poseen jaurías de feroces mastines de guerra. Con sus enormes mandíbulas y poderosos mordiscos, son perfectos para cazar (y despedazar) a cualquier hereje, mutante, o brujo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas / Armadura: ¡mandíbulas y brutalidad! Los Mastines de Guerra nunca utilizan o necesitan armas o armaduras.

Reglas Especiales:

Animales: los Mastines de Guerra son animales, y por tanto no ganan experiencia.