

# Warhammer Quest



• CAZADOR DE BRUJAS •

GAMES  
WORKSHOP®

CITADEL®  
MINIATURES

# • CAZADOR DE BRUJAS •

El culto de los Cazadores de Brujas está lleno de secretos, y los habitantes de las aldeas del Imperio temen, directamente, a estos agentes de la justicia sagrada. Algunos falsos o fingidos Cazadores de Brujas no hacen mucho por aumentar esta reputación, que provoca un pánico ciego y prejuicios entre el populacho. Muchos inocentes son quemados por brujería, o cosas peores, por culpa de un falso Cazador de Brujas, y muchos inocentes, también, son asesinados como brujas, por el mero hecho de que haya rumores sobre que un Cazador de Brujas se acerca.



Los Cazadores de Brujas lucharán contra todos los enemigos de la humanidad pero, sus verdaderos enemigos son las fuerzas que corrompen a la humanidad desde su interior. Los Vampiros y las fuerzas de No-muertos son sus peores enemigos, ya que todos ellos son retorcidos seguidores del Caos. Los Cazadores de Brujas viajan a través de todo el Imperio y más allá, a veces con un séquito de seguidores, buscando la marca del Caos y del mal, erradicando la "mancha negra" allí donde se encuentre.

Sus métodos, a menudo, son secretos, y es por culpa de unos pocos extravagantes que se ha dado lugar a la tradicional visión de los Cazadores de Brujas. Nadie sabe dónde está la sede central del culto de los Cazadores de Brujas, ni, incluso, si realmente tienen una organización rígida y centralizada.

La verdad es que los Cazadores de Brujas operan en una compleja serie de cábalas. Cada Cazador de Brujas es miembro de, al menos, dos cábalas, y ha jurado no revelar la identidad de ninguno de los otros miembros. Por tanto, los Cazadores de Brujas, conocen a un máximo de alrededor de unos quince miembros de su clase.

Estas cábalas están estructuradas de manera que el líder de cada una sea a su vez un miembro de otro grupo superior, y así hasta alcanzar la cábala de los Generales Cazadores de Brujas. Estos Cazadores de Brujas más poderosos, tienen su base en Middenheim, en las laberínticas cuevas, bajo la elevada ciudad.

Los Cazadores de Brujas han servido a los sacerdotes de Sigmar, Ulric y Mórr, de vez en cuando, y no les disgusta su reputación como Cazadores de Recompensas religiosos. Ellos, generalmente, tienen poco tiempo para los detalles específicos de uno, u otro, culto religioso. Sin embargo, creen que la amenaza que plantean las fuerzas oscuras, dispuestas contra la humanidad, es demasiado grande como para perder el tiempo con ritos y cultos religiosos.

Se dice que el último General Cazador de Brujas es un antepasado del infame Van Hall, quién traicionó al Imperio liderando el primer ejército de No-muertos contra él.

Desde ese día, sus descendientes han tratado de expiar el pecado, siguiendo un camino puritano de venganza contra las fuerzas de la oscuridad.

Cualquiera que tenga una gran carga de culpabilidad o de pecado, sobre sus hombros, quizá personal o familiar, o que sienta la llama de la rectitud ardiendo en su interior, puede llegar a ser un Cazador de Brujas.

Los Cazadores de Brujas tienen la reputación de ir equipados para hacer frente a cualquier situación, particularmente aquellas de origen demoniaco o sobrenatural. Llevan, con ellos, libros sagrados, frascos de agua bendita, hierbas y especias sagradas, poderosas pociones y símbolos de fe. Y si esto falla, entonces, siempre se puede recurrir a la antigua tradición de la pistola y la espada, ya que, un Cazador de Brujas, no se acobarda ante una pelea.

"La humanidad debe permanecer unida, ante la podrida presencia del mal."

Jan van Damm, General Cazador de Brujas,  
durante la limpieza de la  
Fortaleza Rothermeyer en Sylvania.

# • INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Cazador de Brujas, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Cazador de Brujas, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al nuevo Aventurero en el sistema del juego de Rol.

## REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Cazador de Brujas. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir al Cazador de Brujas. ¡Recuerda que tienes que devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el del Cazador de Brujas!

Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

## GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Cazador de Brujas al grupo de Aventureros.

Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar. Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego. Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos. Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

# • EMPEZANDO COMO CAZADOR DE BRUJAS •

El perfil de un Cazador de Brujas como sigue:

Heridas	2D6
Movimiento	4
HA	3
HP	4+
Fuerza	3
Resistencia	3(4)
Iniciativa	3
Ataques	1
Destrabado	5+

## HERIDAS

El Cazador de Brujas empieza el juego con 2D6 Heridas. Cuando tires para las Heridas, un Cazador de Brujas puede repetir las tiradas de 2's o de 1's, pero si le vuelve a salir un 1 ó un 2, tendrá que conformarse con él.

## ARMAS

El Cazador de Brujas va armado con un sable y con una pistola. El sable causa 1D6 + la Fuerza del Cazador de Brujas (3) de daño. Si saca un 6 cuando tira para impactar, con su sable, el Cazador de Brujas causa una Herida adicional (1D6+3+1 de daño).

## ARMADURA

El Cazador de Brujas lleva una gargantilla de metal, alrededor de su cuello, principalmente para protegerse de los Vampiros. Esto le da +1 de Resistencia.

## EQUIPO

Un Cazador de Brujas empieza el juego con 1D6 amuletos mágicos. Tira un dado para ver cuántos llevas, y luego vuelve a tirar para ver de qué tipo es cada uno.

Vuelve a tirar si te sale dos veces el mismo.

Cada amuleto puede ser usado una vez por aventura.

### 1 Amuleto de Pureza

Cuando este amuleto es usado, tira un dado por todos los Monstruos adyacentes. Con un 4+ el Monstruo sufre esas Heridas, sin modificar.

### 2 Amuleto de Curación

Este amuleto puede ser usado en cualquier momento para curar 1D6 Heridas a cualquier Aventurero.

### 3 Amuleto de Fuego Sagrado

El Amuleto de Fuego Sagrado dispara una bola de energía mágica contra el enemigo del Cazador de Brujas. El ataque tiene un alcance de 8 casillas, e impacta de forma automática. Esta bola mágica es un Ataque de Fuerza 5, modificado como normalmente.

### 4 Amuleto de Fuerza

Mientras esté en uso, este amuleto le da, al Cazador de Brujas, +1 de Fuerza, durante un turno completo.

### 5 Amuleto de Furia

Este amuleto le da, al Cazador de Brujas, 1 Ataque adicional, cuando es usado.

### 6 Amuleto de Alcadizzar

Este amuleto es usado contra un Monstruo, elegido por el Cazador de Brujas. Selecciona a un Monstruo del tablero y tira un dado, para ver qué efecto tiene el amuleto:

1-3 El Monstruo pierde 1 Ataque, en este turno.

4-6 El Monstruo pierde 1 Ataque, en este turno, y sufre 1D6 Heridas (sin modificadores).

## PISTOLA

Para impactar con la pistola, tira un D6 y comprueba la Habilidad de Proyectiles del Cazador de Brujas. La pistola tiene un alcance de 6 casillas, y es un arma de Fuerza 5 (1D6+5 Heridas).

Una vez que ha sido disparada, deberá ser recargada para poder disparar de nuevo. Lleva un turno completo recargar la pistola, y durante ese tiempo el Cazador de Brujas no puede hacer nada más. La pistola no puede ser recargada mientras haya Monstruos en la misma sección de tablero. Durante un turno, el Cazador de Brujas puede usar su sable o su pistola, pero no ambas.

Piensa que el Cazador de Brujas no puede usar su pistola si está trabado en combate cuerpo a cuerpo.

## CAZADORES DE BRUJAS, EQUIPO Y TESORO

Las únicas armas cuerpo a cuerpo que un Cazador de Brujas puede usar son, espadas o dagas, incluyendo mágicas. No puede llevar otra armadura que no sea su gargantilla, ni yelmos, pero puede portar un escudo o llevar pieles.

No podrá utilizar otras armas de proyectiles que no sean su pistola.

El Cazador de Brujas puede utilizar cualquier objeto mágico que encuentre, como el Anillo que Congela el Tiempo, pero no puede usar tesoros que estén específicamente diseñados para Hechiceros.

## FE

El conflicto de voluntades que tiene lugar cuando un Cazador de Brujas se enfrenta a un demonio, o a una aparición fantasmal, hace que el aire crujía y se resquebraje. Se cuentan historias sobre generales Cazadores de Brujas legendarios que doblegaron a Grandes Demonios del Caos, solamente con la fuerza de su voluntad, enviándolos, de nuevo, a la oscuridad del infierno que los engendró.

El Cazador de Brujas empieza una aventura con un D6 contadores de Fe, que usará durante el juego. Cuando tú empiezas con un Cazador de Brujas, tira un dado para ver con cuántos contadores de Fe, empieza el juego, repitiendo la tirada si sacas un 1, como es habitual. Esta es su "Fe Inicial" y debe ser anotada en su Hoja de Aventurero. Coge ese número de contadores de Fe y ponlos en el recuadro de su Tarjeta de Aventurero.

El Cazador de Brujas puede usar un contador de Fe para añadir +1 a cualquier tirada que él haga. Cada vez que él hace esto, deberá descartar un contador de Fe. Cuando ya no tenga más contadores de Fe, entonces no podrá modificar sus tiradas de esa manera!

El Cazador de Brujas puede usar, de una sola vez, la cantidad de contadores de Fe que quiera, y los modificadores son acumulativos. Usando 4 contadores de Fe, por ejemplo, podrían darle +4 para impactar, en un solo Ataque.

## • REGLAS AVANZADAS •

A lo largo del juego avanzado, tú puedes mantener a tu Cazador de Brujas de partida en partida, e ir construyendo su carácter, según avanza de aventura en aventura. Esta sección del libro te proporciona todas las reglas para guiar al Cazador de Brujas hasta el Nivel de Combate 10, que es el nivel más alto. Incluyendo reglas especiales para visitar Poblaciones, su entrenamiento, bendiciones y fe.

Empezando en nivel 1 como Novato, sigue las reglas que como se indica en estas páginas. Algunas de estas reglas han sido ampliadas, aunque te parezcan las mismas que las de los demás.

### USUARIOS DE MAGIA NEGRA

Un Cazador de Brujas aborrece a todos los tipos de hechiceros del mal, y recibirá el doble de oro cuando mate a un Hechicero malvado. Esto no incluye a los Grandes Demonios.

### FE

La Fe de un Cazador de Brujas se refuerza a medida que va progresando de nivel en nivel. Su Fe perdura, de aventura en aventura, de manera similar a la Suerte. El Cazador de Brujas empieza cada aventura con toda su Fe Inicial al completo, y según va invocando su Fe, a lo largo del juego, esta se va gastando. Su total de Fe no será restablecido hasta que comience la siguiente aventura, DESPUÉS de los viajes a Poblaciones o a otros lugares entre aventuras. El total de Fe de un Cazador de Brujas está indicado en su Tabla de Nivel de Combate.

Cuando creas un nuevo Cazador de Brujas, tira un D6 para determinar su Fe Inicial, y anota el resultado en su Hoja de Control de Aventurero. El Cazador de Brujas puede usar 1 punto de Fe para añadir un +1 a cualquier tirada que él haga. Recuerda que debes ir anotando la cantidad de Fe que el Cazador de Brujas va utilizando.

El Cazador de Brujas puede utilizar tantos puntos de Fe como él quiera, además, los modificadores son acumulativos.

Cualquier modificador es dobrado si se utiliza contra criaturas No-muertas o Demonios.

Además de las reglas ya señaladas para la Fe, un Cazador de Brujas puede utilizar un punto de Fe para añadir +1 a su Resistencia a la Magia, contra un hechizo que le lancen a él. Si él no tiene Resistencia a la Magia, usar un punto de Fe le daría Resistencia a la Magia 6+, por ejemplo. Usando 4 puntos de Fe, por ejemplo, le daría Resistencia a la Magia 3+, contra un solo hechizo lanzado contra él.

La Fe puede ganarse o perderse, a lo largo de la vida del Cazador de Brujas. Por eso, te será muy útil anotar, en tu hoja, la Fe Inicial de tu Cazador de Brujas, así como la Fe que él va gastando. Como ya se ha dicho, su Fe es restablecida cuando sube de nivel y cuando comienza una aventura. Esto significa que, es posible, que la Fe de un Cazador de Brujas se reduzca a cero, al final de una aventura, sólo para ser restablecida al principio de la siguiente.

A veces, sin embargo, un Cazador de Brujas puede perder algunos puntos de Fe de su Fe Inicial, permanentemente, y por consiguiente, tendrá menos Fe al empezar cada aventura! Esto es una mala noticia para un Cazador de Brujas.

### PERDIENDO FE

Si un Cazador de Brujas acaba una aventura con su cantidad de Fe menor de 1 punto de Fe por Nivel de Combate, entonces estará con la moral muy baja.

Antes de que pueda volver a una Población, deberá resolver su lucha interior. ¿Todavía tiene la fuerza de voluntad, la fe, para seguir siendo un Cazador de Brujas, o deberá dejar la compañía de los otros Aventureros para comenzar otra carrera en alguna otra parte?

El Cazador de Brujas deberá tirar un número de dados igual al número de puntos de Fe que le faltan. Por ejemplo, un Cazador de Brujas de nivel de combate 6, que finalice una aventura con 3 puntos de Fe, deberá tirar tres dados. Puede usar puntos de Suerte para repetir alguna o todas las tiradas que falle, si quiere.

El Cazador de Brujas necesita sacar cualquier resultado, iexcepto un 1! Si saca un 1 en alguno de los dados, puede que esté en un apuro. Dependiendo de su nivel, un Cazador de Brujas puede ignorar un número de 1's, según la tabla de más abajo. Si aún queda alguno, entonces, debe tirar un dado y restar el resultado al total de puntos de Fe Iniciales, de manera permanente. Si un Cazador de Brujas empieza, alguna vez, una aventura en cero puntos de Fe Iniciales, entonces estará fuera del juego.

Nivel de Combate	Número de 1's ignorados
1	-
2	0
3	0
4	0
5	0
6	1
7	1
8	1
9	2
10	2

## BATALLA DE VOLUNTADES

Un Cazador de Brujas puede enzarzarse con una criatura demoníaca, fantasmal o caótica, en una batalla de Fuerza de Voluntad, intentando hacer desaparecer al Monstruo, o tratar de hacer descansar al espíritu de éste.

Puede tratar de hacer esto una vez por turno si quiere, tirando un dado y añadiendo su Fuerza de Voluntad al resultado. Él puede usar puntos de Fe para añadirlos al total, si quiere, pero debe declarar cuántos puntos de Fe va a usar, ANTES de tirar el dado. Luego tira un dado y añade el nivel de combate del Monstruo al resultado. (El nivel de combate de un Monstruo es el de la Tabla de la que ha sido generado. Un Señor del Cambio de una Tabla de Monstruos de nivel 9, tendría nivel 9, lógicamente.)

Si el Cazador de Brujas gana, la diferencia, en la tirada de dado, será el número de Ataques que pierde el Monstruo, durante este turno, debido a que está muy concentrado en la batalla de voluntades. Si el Monstruo gana, entonces el Cazador de Brujas pierde 1D6 puntos de Fe de su Fe Inicial, de manera permanente.

## CAZADORES DE BRUJAS, EQUIPO Y TESOROS

Las únicas armas cuerpo a cuerpo que un Cazador de Brujas puede usar son, espadas o dagas, incluyendo mágicas. No puede llevar otra armadura que no sea su gargantilla, ni yelmos, pero puede portar un escudo o llevar pieles.

Las únicas armas de proyectiles que un Cazador de Brujas puede usar son las armas de pólvora. No puede usar arcos, ni ballestas. Él puede usar cualquier arma de pólvora.

El Cazador de Brujas puede utilizar cualquier objeto mágico que encuentre, como el Anillo que Congela el Tiempo, o la Capa de Sigilo, pero no podrá, obviamente, utilizar cualquier tesoro que esté específicamente diseñado para Hechiceros.

## AMULETOS

Los amuletos de un Cazador de Brujas, ahora tienen un número de cargas, como se verá más adelante.

# • VISITANDO ASENTAMIENTOS •

Mientras visita una Población, el Cazador de Brujas puede visitar todas las tiendas, el Templo, la Taberna (tira dados como el Elfo), el Gremio de los Cazadores de Brujas, y el Alquimista. Él no puede visitar ninguna otra localización.

## DÍAS SIN EVENTO

Durante los días sin evento, hay posibilidades de que el Cazador de Brujas se embarque en algún tipo de negocio importante. Tira 1D6 para ver qué le sucede.

## TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1** El populacho está harto de ti y de tus terroríficas tácticas que alborotan su pacífica Población, y deciden echarte de allí.
- 2** Te aproximas a un futuro Cazador de Brujas, un joven de facciones duras que parece tener todas las cualidades necesarias para ser uno de los tuyos. Conmovido por su determinación hacia el éxito, le das un 10% de tu oro, para ayudarle a pagar su equipo y su entrenamiento.
- 3** ¡Realmente es un día sin evento!
- 4-6** Finalmente detectas a un enviado del mal, que ha estado esquivándote desde hace tiempo. Después de una extenuante batalla, te alzas con la victoria. Deberás tirar 1D6 para determinar que enemigo es, tira de nuevo para ver que le hiciste, y una vez más para determinar la reacción de las autoridades locales.

### Tabla de Enemigo

- 1** ¡Una Bruja! Una maldada vieja con mala reputación.
- 2** Un Hechicero. Seguidor de los dioses oscuros con el corazón negro.
- 3** Un Seguidor del Caos. Que está dispuesto a arruinar a la toda la población.
- 4** Un Nigromante. Llevando a la muerte, a aquellos que caminan por las calles nocturnas.
- 5** Un Vampiro. Que succiona la sangre de los inocentes.
- 6** Un Demonio. El más oscuro de todos los males, una criatura innombrable, de poder maligno.



### ¿Qué le hiciste?

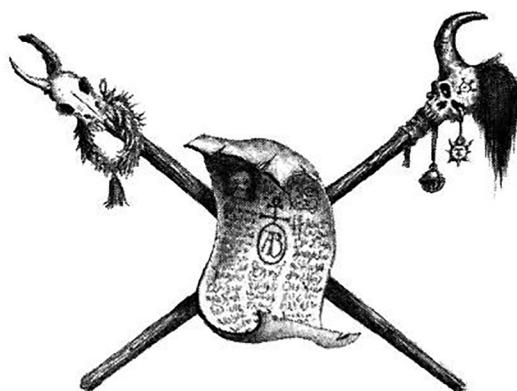
- 1** Reuniste a una parte de la gente de la población y arrojasteis de allí a la criatura maligna de una vez por todas.
- 2** Quemaste a la maldada criatura con las llamas purificadoras de la rectitud.
- 3** Arrojas a la abominación, desde la torre más alta de la Población.
- 4** Venciste a tu enemigo con acero frío y afilado y con un corazón puro.
- 5** Le atraviesas el corazón con una estaca de hierro bendecida.
- 6** Enviate a tu enemigo a lo más profundo del infierno.

### La Reacción de las Autoridades

- 1** "¡Márchate, camorrista!" En tu afán por hacer justicia, matas a un completo inocente. Te echan de la Población por tu insensato comportamiento. Pierdes 1D3 puntos de Fe Iniciales, de forma permanente.
- 2** Las autoridades miran hacia otro lado ignorando el incidente, avergonzados por no haberlo resuelto sin tu ayuda.
- 3** Te dan las gracias, por esta vez, pero te animan a que lo dejes en manos de las autoridades, en el futuro.
- 4** Nadie, excepto los sacerdotes locales, se da cuenta de todos tus actos, y se reúnen para juntar una recompensa de 50 monedas de oro, por todas tus molestias.
- 5** ¡Fiesta! Recibes el pago de 100 monedas de oro por liberar a la ciudad.
- 6** ¡Nuestro gran héroe! Te dan una buena recompensa de 2D6x100 monedas de oro, un objeto de tesoro de subterráneo, y añade un +1 a tu Fe Inicial, de manera permanente.

# · ENTRENAMIENTO ·

Cuando un Cazador de Brujas llega a una ciudad o a un pueblo, si tiene el oro necesario puede tratar de localizar el gremio de los Cazadores de Brujas y pagar por entrenar, como los otros Aventureros. El Gremio de los Cazadores de Brujas es una Localización Especial como se describe en el Libro de Rol de Warhammer Quest, y sigue todas las reglas sobre encontrando y visitando una Localización Especial.



El entrenamiento de un Cazador de Brujas tiende a tener la forma de largas discusiones, debates, acceso a libros sagrados y similares, además del perfeccionamiento de habilidades más mundanas de lucha. En ocasiones, si se le juzga merecedor de ello, el Cazador de Brujas puede ser recompensado con un objeto de equipo, o un poderoso artefacto que le ayudará en su misión de limpiar el mundo del hedor y la corrupción del mal.

## EL GREMIO DE LOS CAZADORES DE BRUJAS

Estos lugares son muy sombríos, llenos de cámaras oscuras, paredes revestidas con paneles de madera y vidrieras ornamentadas. El sonido de las botas caminando sobre las gastadas losas es lo único que se escucha, ya que los Cazadores de Brujas llevan a cabo el ritual del silencio al recorrer los pasillos de la sala principal.

El entrenamiento le llevará una semana. La Tabla de Nivel de Combate te permite ver los cambios en el perfil del Cazador de Brujas, según va subiendo de nivel, y cuántas tiradas puede hacer en la Tabla de Beneficios del Entrenamiento, para ver qué beneficios gana.

Además, cada vez que un Cazador de Brujas visita un pueblo, puede buscar el Gremio de los Cazadores de Brujas, una vez por visita, aunque no tenga dinero suficiente para subir de nivel.

## CARGANDO AMULETOS

En el juego avanzado, cada uno de los amuletos que lleva un Cazador de Brujas tiene un cierto número de cargas. Una vez que has determinado el tipo de amuletos que lleva, tira un dado por cada uno. El número que obtengas indica cuántas cargas, de energía mágica, contiene el amuleto. Cada vez que el Cazador de Brujas use un amuleto, descarta una de las cargas que tenía. Cuando un amuleto no tenga más cargas, no podrá usarse más.

Lo primero que un Cazador de Brujas debe hacer es ir a recargar sus amuletos, visitando la capilla, en el sanctasanctórum, de la sala principal, y colocando sus amuletos en el altar. Él puede tirar un dado por cada uno y comprobar la siguiente tabla para saber qué es lo que pasa.

Puede intentar de hacer esto, una vez por amuleto y por visita a una Población, y debe ofrecer un pago de  $1D6 \times 50$  monedas de oro por cada amuleto.

- 1      El amuleto está destrozado, todo su poder se ha disuelto para siempre en la batalla contra el mal. Se convierte en polvo, ante la sorprendida mirada del Cazador de Brujas.
- 2      Cuando el Cazador de Brujas recoge el amuleto, no nota ninguna diferencia, aún parece inservible y deslustrado. La recarga no ha hecho efecto en él, pero, al menos, no se ha destruido, y el Cazador de Brujas podrá intentarlo de nuevo, durante su siguiente visita a una Población.
- 3-5     Un sonoro zumbido de poder invade la capilla, y una luz muy brillante surge alrededor del altar. Cuando la luz se va, el amuleto rebosa de energía blanca, una vez más. Está recargado. Tira un dado, para ver cuántas cargas tiene ahora.
- 6      Una luz blanca ciega al Cazador de Brujas, que cae sobre sus rodillas frente al altar. Cuando la luz desaparece, hay dos amuletos en el altar. El original está ahora cargado con 6 puntos de poder. Además, ha ganado otro amuleto. Tira para saber de qué tipo es.

## ENTRE NIVELES DE COMBATE

Entre niveles de combate, es bueno visitar el Gremio de Cazadores de Brujas, pues ellos están preparados para ayudar al Cazador de Brujas de muchas maneras, a cambio de una donación para sus fondos monetarios.

Paga el oro primero, y luego tira en la tabla de más abajo, para ver si ellos pueden ayudarle o no.

Por ejemplo, un Cazador de Brujas de nivel 1, quiere la ayuda de los Cazadores de Brujas. Cuando él visite una Población, paga por una visita al Gremio.

Pagando 200 monedas de oro, tira un dado y obtiene un 4. Él sólo necesitaba un 3+, así que los Cazadores de Brujas están dispuestos a ayudarle. Ahora hace una tirada en la Tabla de Beneficios del Entrenamiento, y obtiene un 3, esto quiere decir 1D6 pociones y elixires.

Tira de nuevo y saca un 2. Ahora tiene que consultar la Tabla de Pociones y Elixires, para ver que dos pociones ha ganado, exactamente.

Ten en cuenta que, el Cazador de Brujas, sólo tira en esta tabla si está buscando beneficios extra entre niveles de combate, en cuyo caso sólo puede intentarlo una vez por visita al Gremio de Cazadores de Brujas.

Si él está entrenando, entonces, su Tabla de Nivel de Combate le dirá las tiradas que puede hacer en la Tabla de Beneficios del Entrenamiento.

Nivel del Cazador de Brujas	Posibilidad de ayuda	Coste
1	3+	200
2	3+	400
3	3+	600
4	4+	1.000
5	4+	1.500
6	4+	2.000
7	4+	3.000
8	4+	3.500
9	4+	4.000
10	5+	5.000

Si consigues una tirada exitosa, entonces ganarás 1 tirada en la Tabla de Beneficios del Entrenamiento, de más adelante.



## TABLA DE BENEFICIOS DEL ENTRENAMIENTO

Cada Cazador de Brujas evolucionará, como Aventurero, de manera distinta, con una gran variedad de habilidades, equipo especial, artefactos y símbolos, pociones y elixires.

Cuando un Cazador de Brujas entrena para subir al siguiente nivel de combate, él puede hacer dos tiradas en la Tabla de Beneficios del Entrenamiento, de más abajo, para ver qué beneficios obtiene por entrenar, además del aumento de atributos que haya ganado.

- 1 Fe
- 2 Objetos y equipo
- 3 1D6 Pociones y elixires
- 4 Artefactos y símbolos
- 5 1D6 Invocaciones
- 6 Habilidades

Ahora tira en las sub-tablas, que ha ganado, exactamente, el Cazador de Brujas. Ten en cuenta que, salvo que se indique lo contrario, el Cazador de Brujas, no podrá deshacerse de ninguno de los objetos, equipo, símbolos, artefactos o pociones que haya obtenido en el Gremio de Cazadores de Brujas.

**1) FE**

El Cazador de Brujas gana Fe extra mientras se encuentra frente a sus superiores. Tira un dado, y el resultado indicará la cantidad de puntos de Fe que gana. Estos puntos se añaden, permanentemente a los puntos de Fe Iniciales del Cazador de Brujas. Repite la tirada si sacas un 1, como siempre.

**2) OBJETOS (Tira 1D6)****2 Proyectiles de Plata**

El Cazador de Brujas tiene una cantidad de proyectiles de plata suficiente para 4D6 disparos. Cada proyectil ha sido moldeado cuidadosamente en plata pura, grabado con símbolos sagrados, bañado en agua bendita y bendecido por un sacerdote. El Cazador de Brujas obtiene +1 para impactar, con su pistola, cuando use estos proyectiles, y contra No-muertos, Caos o Demonios, causa +1 Herida por nivel de combate.

**3 D6 Bombas**

Cada bomba puede lanzarse en cualquier momento, y tiene un área de efecto de 2x2 casillas. Cualquier miniatura, en el área recibe 1D6 Heridas, sin modificar por Resistencia o armadura.

**4 Amuleto de Poder**

Este amuleto le proporciona, al Cazador de Brujas, una resistencia a la magia de 6+. Los sucesivos amuletos, del mismo tipo, que gane, añadirán +1 a esta resistencia, hasta un máximo de 4+.

**5 Ganzúas**

Las ganzúas permiten, al Cazador de Brujas, abrir cualquier cerradura, que no sea mágica o que sus reglas de apertura indiquen otra cosa.

Para ver si tu Aventurero es capaz de abrir una cerradura, tira 1D6:

- 1 Las ganzúas se rompen dentro de la cerradura, quedando inservibles, y la puerta sigue cerrada!
- 2-3 El Aventurero no consigue abrir la cerradura, aunque puede continuar intentándolo en el siguiente turno.
- 4+ ¡La cerradura se abre!

Para usar las ganzúas, el Aventurero debe estar en una casilla adyacente a la puerta o al objeto cerrado. Abrir una cerradura le llevará un turno completo, por cada intento, y el Aventurero no podrá intentarlo si hay algún Monstruo en la misma sección de tablero.

**6 Puños de Hierro**

Un Cazador de Brujas está preparado para cualquier eventualidad, incluso si se queda desarmado. Él siempre guarda un par de puños de hierro en un bolsillo escondido.

Estos le dan una Fuerza igual a su nivel de combate. El Cazador de Brujas sólo tiene -1 para impactar con ellos, en lugar del -2 que tienen Aventureros menos experimentados, cuando los usan.

Un Cazador de Brujas sólo puede utilizar un objeto de esta clase, a la vez.

**7 Cuchillos de Puntera**

El Cazador de Brujas lleva cuchillos en la puntera de sus botas, que salen mediante un mecanismo accionado al dar un pisotón con fuerza, en el suelo. Gana un Ataque extra de patada, con -1 para impactar y +1 de Fuerza.

Un Cazador de Brujas sólo puede utilizar un objeto de esta clase, a la vez. Este objeto de equipo no puede ser usado por cualquier otro Aventurero.

**8 D3 Polvo Cegador**

El polvo cegador puede ser lanzado para confundir a los enemigos. Una vez que ha hecho explosión, cualquier Aventurero que aún no haya atacado, en este turno, tendrá +1 Ataque.

**9 Cuerda y Gancho**

La cuerda puede usarse para escapar de fosos y trampas similares. Si alguna vez, el Cazador de Brujas, se ve atrapado en un pozo, o necesita escalar algo, puede usar su cuerda con gancho. Deberá tirar, usando su Habilidad de Proyectiles, para impactar, al lanzar la cuerda y asegurarla. Una vez que la cuerda esté asegurada, podrá escalar y salir del pozo, o cruzar un abismo de fuego, etc. Hacer esto le lleva todo su movimiento, por este turno.

La cuerda se romperá y quedará inservible si, en una tirada de dado, el resultado es menor de 4+. Tira un dado después de cada uso.

## 10 Capa del Engaño

Esta capa envuelve, al Cazador de Brujas, cuando se mueve, distorsionando su posición exacta, provocando la confusión de sus enemigos ante tanto movimiento. Mientras la lleva, todos los Ataques, contra él, tienen un -1 para impactarle.

Un Cazador de Brujas sólo puede utilizar un objeto de esta clase, a la vez. Este objeto de equipo no puede ser usado por cualquier otro Aventurero.

## 11 Libro Sagrado

Si el Cazador de Brujas llega a tener un Libro Sagrado, podrá apuntar, en él, todas las invocaciones que aprenda. Esto significa, que podrá conservarlas de aventura en aventura.

## 12 Anillo de Protección

Este anillo envuelve al Cazador de Brujas en un manto de poder. Él obtiene los siguientes beneficios contra cualquier Ataque realizado por Demonios, No-muertos o del Caos.

Nivel	Beneficio
Novato	+1 Resistencia
Campeón	+2 Resistencia
Héroe	+3 Resistencia
Señor	+4 Resistencia

Un Cazador de Brujas sólo puede utilizar un objeto de esta clase, a la vez. Este objeto no puede ser usado por otro Aventurero.

## 3) POCIONES (Tira 1D6)

### 1 Curación

El Cazador de Brujas obtiene una preciada poción de curación. Puede ser utilizada en cualquier momento. Cura todas las Heridas del Cazador de Brujas, por completo, y añade un +1 a sus Heridas Iniciales, de manera permanente. Si es usada por otro Aventurero le restablece 1D6 Heridas.

Cada poción de curación sólo puede ser usada una vez, después se acaba.

Esto puede ser usada por otros Aventureros.



### 2 Agua Bendita

Cuando se bebe, el agua bendita restablece 1D3 puntos de Fe, perdidos. Cuando se lanza sobre No-muertos, Demonios o criaturas del Caos (haciendo una tirada para impactar con su HP, dando por hecho que el Cazador de Brujas puede ver a su objetivo), causa 1D6 Heridas a los Monstruos impactados, y un 1D3 Heridas a los que se encuentren en las casillas adyacentes, sin modificar por nada.

**Elixires.** Estos son pociones poderosas y venenos mágicos, metidos en frascos, en forma de solución oscura y espesa. Hay suficiente elixir para mojar una espada, u otra arma y que dure toda una aventura. El daño adicional que causan, cuando la víctima resulta impactada, puede llegar a ser devastador.

### 3 Elixir contra No-muertos

Causa una Herida extra por nivel de combate contra todos los No-muertos. Puede ser usado por otros Aventureros.

### 4 Elixir contra Caos

Causa una Herida extra por nivel de combate contra todas las criaturas del Caos. Puede ser usado por otros Aventureros.

### 5 Elixir contra Demonios

Causa una Herida extra por nivel de combate contra todos los Demonios (sin modificar por nada, sea lo que sea). Puede ser usado por otros Aventureros.

### 6 Luz de la Valentía

Este pequeño frasco está lleno de un líquido blanco y brillante, que ilumina el camino, en la oscuridad, exactamente igual que lo hace la lámpara. Con este frasco, el Cazador de Brujas podrá moverse de la misma manera que si llevarse la lámpara. El poder del frasco se extinguirá al final de la aventura.

## 4) ARTEFACTOS/SÍMBOLOS (Tira 1D6)

### 1 Cáliz de Vida

Estos antiguos cálices se encuentran entre los máspreciados tesoros, del culto de los Cazadores de Brujas. Las leyendas hablan de que fueron creados por el mismísimo Rey Sacerdote Alcadizzar, que murió hace mucho tiempo, intentando desbaratar los planes de Nagash, de destruir su reino. Aunque, al final, los ejércitos de No-muertos destruyeron el reino, los cálices fueron salvados, y, más tarde, cayeron en manos del General Cazador de Brujas de Middenheim.

Los cálices siempre están llenos de un líquido dorado, brillante y efervescente. Se dice que, aquellos que beban de un cáliz, de este tipo, se verán imbuidos por el poder de hacer descansar a los muertos, de una vez por todas



Si un Cazador de Brujas tiene un Cáliz de Vida, podrá beber de él, al principio de una aventura. A medida que él va bebiendo, el poder de la rectitud fluye por todo su cuerpo, y sus esfuerzos por destruir a las legiones de No-muertos, del mundo, se verán redoblados. Los efectos, por beber del Cáliz de la Vida, son los siguientes:

Nivel	Tirada	Efecto
Novato	Imposible	Ninguno
Campeón	Impacta 6+	Extra D6 Heridas
Héroe	Impacta 6+	Extra 2D6 Heridas
Señor	Impacta 5+	Extra Heridas/Nivel

### 2 El Espejo de los Condenados

A todo Cazador de Brujas le gustaría tener un fragmento de este espejo creado, siglos atrás, por el Hechicero del Caos Zhakkanar Cráneo-enjoyado. Su intención era imbuir el espejo con dos poderes: el poder de capturar las almas de aquellos que se mirasen en él, y el poder de destruir sus cuerpos vivos al revelar la verdadera naturaleza maligna que subyace en cada alma humana.

Después de muchas batallas en los Desiertos del Norte, los ejércitos de Zhakkanar llegaron a las puertas de Praag, con su espejo maldito montado sobre un altar de guerra.

El Conde Boris Schlieger, General Cazador de Brujas, se había estado preparando para ese momento. Exorcizando su propia alma en un aislamiento total. Metido en las mazmorras y subterráneos más profundos de todo Praag, durante ese último mes, según avanzaban las hordas demoníacas.

Caminando solo, a través de las puertas de Praag, hacia las hordas del Caos. Confiado en su vara, blanca y pura, como apoyo, el Cazador de Brujas, ya entrado en años, se enfrentó a Zhakkanar, retándole a mirarse en su propio espejo. Zhakkanar soltó una gran carcajada, hasta que se dio cuenta, de que hablaba en serio, y de que estaba dispuesto a mirarse en la superficie cristalina. "Si yo muero, Praag será tuya", grito el sombrío Cazador de Brujas. "Si tu mueres, entonces, que tu horda sea consumida por las almas que habitan dentro del abominable espejo."

Orgulloso, arrogante y bastante enloquecido, Zhakkanar aceptó, pero sólo si Schlieger se miraba primero... Schlieger avanzó y se miró en el espejo durante un minuto o más, antes de darse la vuelta y hacer una reverencia. La horda del Caos rugió con horror.

Ceñudo, Zhakkanar soltó otra carcajada, antes de ponerse delante del espejo y mirarse en sus profundidades. Con un gran chirrido agudo, Zhakkanar fue consumido en llamas, y el espejo se rompió en mil pedazos. Las almas, atrapadas en él, cruzaron velozmente por todo el campo de batalla, asesinando a las fuerzas del Caos, y dispersando al ejército a los cuatro vientos, antes de encontrar la paz, definitivamente.

Schlieger ordenó que se reuniesen todos los fragmentos del espejo, como reliquias, en recuerdo, para todos los Cazadores de Brujas de su victoria sobre las huestes del Caos.

Poca gente sabía que Boris Schlieger era ciego de nacimiento...

Un Cazador de Brujas que lleve un fragmento del Espejo de los Condenados, obtiene la siguiente habilidad, si usa el espejo:

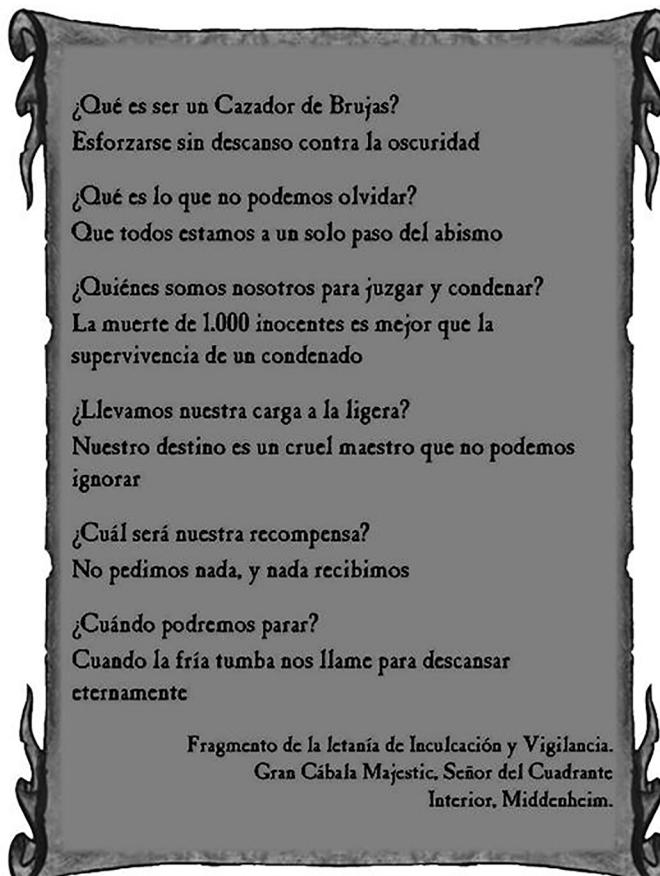
Cualquier criatura del Caos que saque un 1, en la tirada para impactar al Cazador de Brujas, sufrirá 2 Heridas por el nivel de combate del Cazador de Brujas, puesto que se ve reflejado en el espejo. Cualquier otra criatura, que acabe el turno, en una casilla adyacente al Cazador de Brujas (incluyendo a los Aventureros, pero no el propio Cazador de Brujas), sufrirá 1 Herida por el nivel de combate del Cazador de Brujas, sin modificar por nada.

Este artefacto puede ser usado una vez por aventura, y su poder durará un combate entero.

### 3 El Libro de Hoschenfels

Hoschenfels fue un Cazador de Brujas de gran reputación. Se dice que quemó a mil brujas comprobadas y destruyó a más de cien demonios. En su retiro, escribió un gran tratado acerca del poder del hombre, sobre las fuerzas de la oscuridad, y cómo, estas fuerzas, sucumbirían ante la ardiente luz de la rectitud y el honor.

Si un Cazador de Brujas posee una copia de este libro, entonces, podrá pasar un tiempo en una Población o Asentamiento sin hacer nada, reafirmando su poder.

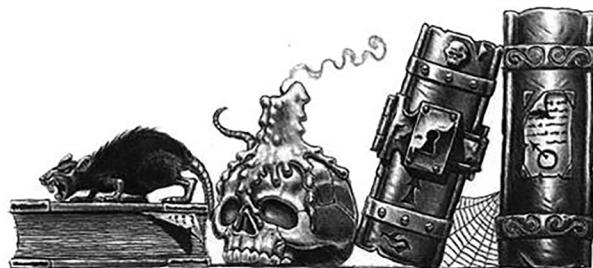


Por cada día que pase leyendo el libro, podrá hacer un chequeo de Fuerza de Voluntad para comprobar los beneficios de su estudio. Un chequeo de Fuerza de Voluntad se hace tirando un dado y añadiendo su característica de Fuerza de Voluntad, al resultado. Si el total es 8 ó más, tendrá éxito, y obtendrá los siguientes beneficios:

Elige entre: 1 punto extra de Fe Inicial, o la habilidad de superar, automáticamente, un chequeo de Miedo o Terror, en la siguiente aventura.

### 4 El Talismán de Hierro de Khardoz

Estos antiguos talismanes tienen fama de haber sido forjados por el loco Maestro de las Runas Khardoz Barbablanca hace muchos siglos. Tienen el tamaño y el aspecto de un pequeño martillo de guerra, cubierto de bizarras e insoldables runas.



El propósito de los talismanes es destruir demonios y la contención de manifestaciones demoniacas. Cayeron en manos del General Cazador de Brujas, como un regalo por haber destruido a un Señor de las Alimañas Skaven, invocado por Videntes Grises Skaven, en un intento por destruir la resistencia Enana de la Fortaleza de Zhufbar, de una vez por todas. Cincuenta Cazadores de Brujas murieron en la hazaña, y los talismanes les fueron dados como reconocimiento a su esfuerzo.

Estos talismanes pueden ser usados como Martillos de Guerra, sólo por Cazadores de Brujas. Son armas mágicas. Cuando se usan contra Demonios, el Cazador de Brujas gana +2 a la tirada para impactarles.

El Talismán sigue las reglas normales de los martillos de guerra.

Cuando es manejado por un Cazador de Brujas, además de los beneficios ya citados, una vez que impacta a su enemigo con el talismán, por cada punto de Fe que utilice en el golpe, causará un D6 Heridas extra en el objetivo.

Los Demonios no pueden ignorar dolor o daño causado por este talismán.

El Talismán de Hierro sólo puede ser usado por un Cazador de Brujas.

## 5 Amuleto de Charadris

Charadris fue un Sacerdote de Sigmar que odiaba todo lo antinatural, en todas sus formas: Demonios, Caos, No-muertos y la magia, pero sobre todo la magia. Él se dio cuenta de que, era la magia la que hacía que los muertos caminaran, era la magia la que crepitaba en el aire cuando los demonios se abrían paso en la tierra, y eran las retorcidas fuerzas mágicas las que usaba el Caos para manipular sus destinos.



Tal era su fe, y tales eran sus creencias, que se dice que sólo su fuerza de voluntad era capaz de negar, a las fuerzas mágicas, el acceso al mundo del hombre. Él presumía de que había sido Sigmar en persona quien le había concedido ese poder.

Siendo una poderosa fuerza en el Imperio, Charadris se opuso, en buen número de ocasiones, al Gran Teognista, usuario de la magia, así que, más tarde fue expulsado y obligado a buscar su propio camino, lejos del Imperio. Él encontró espíritus afines al suyo en los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo, que compartían su desprecio por la magia. Ellos sí reconocieron su habilidad y consiguieron capturar su esencia en una serie de amuletos: los Amuletos de Charadris.

Charadris mismo regresó al Imperio, muchos años después, con un cofre que contenía sus amuletos, y en busca de los Cazadores de Brujas de Middenheim. Su poder se había agotado y sus días estaban contados, pero, él les dio los amuletos a los Cazadores de Brujas, de modo que pudieran continuar su lucha de la mejor manera.

Un Amuleto de Charadris puede anular las fuerzas mágicas, si la fuerza de voluntad del portador es lo suficientemente grande. Las probabilidades de que lo sea, se comprueban con una tirada de dado, a la que se añade la Fuerza de Voluntad del Cazador de Brujas. Si el total es 9 ó más, el amuleto tiene efecto.

La tirada de dado debe hacerse en la Fase de Poder, si el Cazador de Brujas así lo quiere, y si tiene éxito, evitará cualquier forma de magia, durante un turno completo (hostil o amistosa).

## 6 Icono de Piedra de Ghamaluk

Ghamaluk fue un Gran Visir de Arabia, en los tiempos en que Bel Aliad era una magnífica ciudad, construida en el verde oasis del Sharaha. Más tarde llegaron las huestes de los No-muertos, y en poco tiempo, las aguas del oasis se corrompieron, dejando a la peste correr libre por la ciudad y a los muertos caminar por las calles.

Ghamaluk trabajó muy duro para echar a las fuerzas de la oscuridad, pero al final, los ejércitos que cargaron contra él fueron demasiado poderosos. En sus últimos días, guardó lo que le quedaba de poder en una serie de iconos grabados en piedra, cada uno de ellos diseñado para luchar contra los corruptos poderes mágicos, que dirigen a los No-muertos hacia adelante.

Él nunca los probó, ya que no quedaban más guerreros que lucharan en Bel Aliad, y el orgulloso mago que fue, huyó al desierto con sus iconos, queriendo alejarse y ponerse a salvo en la costa. Nunca consiguió alcanzar la costa, y los iconos de piedra se perdieron durante muchos años. Hasta que el famoso Cazador de Brujas, Gunther Graftagg de Sylvania, los descubrió en un convoy de gitanos, al pasar por Tilea. Vendió todas las tierras y gastó toda la fortuna de su familia, en el poblado gitano, para poder recuperar los símbolos perdidos. Llevó los iconos de vuelta a Middenheim, donde murió pobre pero satisfecho.

Un Cazador de Brujas que lleve uno de los Iconos de Piedra de Ghamaluk, puede evitar algunos de los peores efectos del contacto con No-muertos.

En Warhammer Quest, un Icono de Piedra de Ghamaluk, ofrece cierta protección contra ataques que causan daño fatal. Dependiendo del nivel del portador, el ícono proporcionará las siguientes tiradas de salvación, contra dicho daño.

Nivel	Tirada de salvación
Novato	Imposible
Campeón	6+
Héroe	5+
Señor	4+

Al final del turno, antes de que el daño fatal actúe, el Cazador de Brujas debe hacer una sola tirada de dado. Si el resultado es igual o mayor al arriba indicado, no se verá afectado por el daño fatal en absoluto, como el ataque de "putrefacción de la tumba" que causa daño fatal.

## 5) INVOCACIONES (Tira 1D6)

Todas las invocaciones tienen un solo uso. Al final de la aventura, todas las invocaciones que no hayan sido usadas se pierden, a no ser que se hayan sido escritas en un Libro Sagrado.

Una invocación se gasta, una vez que se ha intentado utilizar. El Cazador de Brujas no puede intentar lanzarla hasta que él tenga éxito.

Si son inscritas sobre un Libro Sagrado, entonces, cada invocación puede guardarse

hasta ser usada, en ese momento la página en la que está inscrita arde en llamas y su poder se agota.

Cuando se leen en alto, las palabras de estas invocaciones permanecen en el aire, golpeando, a los enemigos del Cazador de Brujas, como si fuesen golpes físicos dados por una espada salvaje.

Para ver qué tipo de invocaciones consigue el Cazador de Brujas, debes tirar un dado y consultar la siguiente tabla.

### 1 Maldición de No-muertos

Matará a una única criatura No-muerta, que valga el nivel de combate del Cazador de Brujas x 100 monedas de oro, con una tirada de:

Novato	6+
Campeón	5+
Héroe	4+
Señor	3+

### 2 Maldición de Vampiros/Nigromantes

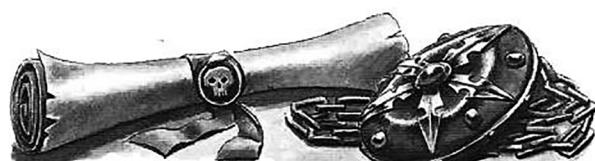
Causará 1D6 Heridas por nivel del Cazador de Brujas contra un Vampiro o un Nigromante, con una tirada de:

Novato	6+
Campeón	6+
Héroe	5+
Señor	5+

### 3 Azote del Caos

Esta invocación infunde miedo en el corazón de los seguidores de los dioses oscuros del Caos. Los Monstruos afectados pierden, cada uno:

Nivel	Tirada de dado	Monstruos afectados	efecto
Novato	6+	1	-1 Ataque
Campeón	5+	2	-1 Ataque
Héroe	4+	2	-2 Ataques
Señor	3+	3	-2 Ataques



### 4 Disipación de Magia

Cortará el flujo de magia en el aire, buena o mala, hasta el final del turno, con una tirada de:

Novato	6+
Campeón	5+
Héroe	4+
Señor	3+

### 5 Azote de Demonios

Una pared brillante se levanta entre los Aventureros y sus enemigos demoniacos, evitando cualquier forma de ataque. Los Aventureros pueden luchar normalmente.

Novato	6+
Campeón	5+
Héroe	4+
Señor	3+

Duración: 1 turno.

### 6 Maldición de Grandes Demonios

Esta poderosa invocación sólo puede leerse si el Aventurero no hace nada más durante este turno. Intensificará la ardiente llama de la rectitud en el alma del Cazador de Brujas, se la enviará al Gran Demonio, despojándole de todo su poder y separando la carne de sus huesos.

Esta invocación infringe 1D6 Heridas por nivel de combate del Cazador de Brujas contra un Gran Demonio, y no puede ser esquivada o evitada de ninguna forma. No está sujeta a las reglas de Ignora Dolor o de Ignora Golpe. De hecho, el Gran Demonio no podrá modificar este daño es absoluto.

Esta invocación funciona con 5+ en un D6.

## 6) HABILIDADES (Tira 1D6)

### 1 Esquivar

Cuando un Monstruo impacte al Cazador de Brujas, bien sea en combate cuerpo a cuerpo o con armas de proyectoil, los reflejos rápidos como el rayo, del Cazador del Brujas, pueden salvarle. Para ver si esquiva el golpe, tira un dado. Con un resultado de 6, el Cazador de Brujas esquiva el golpe y no se ve afectado por él.

### 2 Golpe Sucio

El Cazador del Brujas ha aprendido algunos trucos ingeniosos y golpes bajos con los que poder sorprender a su oponente en combate.

Cada vez que saque un 6, en el momento de tirar para impactar, habrá realizado además un golpe sucio, un golpe bajo. Este golpe puede ignorar hasta 2 puntos de armadura. Además, un golpe sucio no se ve afectado por las habilidades de los Monstruos, de Ignora Golpe o Ignora Dolor.

### 3 Ataque Instintivo

Esta habilidad permite al Cazador de Brujas hacer un ataque inmediato, a un Monstruo, en cuanto este sea colocado en el tablero junto al Cazador de Brujas. Si hay más de un Monstruo, para elegir objetivo, el Cazador de Brujas podrá escoger a quien ataca. Este ataque es adicional a cualquier otro ataque que él haga en combate normal.

Debido a que esta habilidad es una reacción instintiva a una emboscada, como si fuese una especie de ataque relámpago, rápido como el rayo, el Aventurero no puede hacer un Barrido Letal con sus ataques instintivos. Por otra parte, como el ataque es puramente instintivo, el Aventurero no se verá afectado por cualquier efecto psicológico causado por el objetivo.

### 4 Venganza

Esta habilidad permite al Cazador de Brujas elegir a un Monstruo, que esté colocado en el tablero, como alguien a quien odia. Si hay algún espacio vacío, junto al Monstruo, el Cazador de Brujas puede colocarse en ese espacio, no importa lo lejos que estuviera o cuantos Monstruos haya, ya que él avanza con determinación hacia su enemigo.

El Cazador de Brujas obtiene, de inmediato, un Ataque de Emboscada, contra este Monstruo, y gana un Ataque adicional, cada turno, contra este Monstruo, hasta que muera. Si mata al Monstruo, obtiene el doble de oro.

Puede usarse una vez por aventura.



### 5 Opresor

Cuando va hacia un pueblo, la reputación del Cazador de Brujas le precede, y la gente de la Población se apartan de su camino.

Cuando trate de comprar alguna cosa, gana los siguientes beneficios, dependiendo de su nivel de combate.

Nivel	Descuento	Tirada	Objetos
1	10 monedas	6+	1
2	10 monedas	5+	2
3	30 monedas	5+	2
4	25%	5+	1
5	25%	6+	1/tienda
6	25%	5+	1/tienda
7	50%	5+	1
8	50%	6+	1/tienda
9	Gratis	6+	1
		50%	1/tienda
10	Gratis	5+	3
		50%	1/tienda

### 6 Golpe Asesino

El Cazador de Brujas evalúa el momento para realizar un ataque perfecto, y la hoja de su espada se desliza a través de la armadura de su oponente, atravesando sus órganos más vitales.

Esta habilidad permite al Cazador de Brujas causar un extra de 1D6 Heridas, si obtuvo un 6 al tirar para impactar.

# • GUÍA DEL JUEGO DE ROL •

Un Cazador de Brujas es un tipo de personaje enigmático y amenazador. Nadie está fuera de sospecha, ni siquiera sus compañeros de aventuras. Es muy reservado, y en sus viajes acumula una gran riqueza de conocimientos. Él nunca tiende a la extravagancia ni a ostentar, y desde luego, espera que los otros compañeros Aventureros, sigan el estándar de comportamiento establecido por él.

Él, sin embargo, tiene mucho mundo, y puede sorprender a los otros Aventureros con su brutal estilo de lucha. No le importa jugar sucio, utilizando cuchillos en la puntera de sus botas, o puños de hierro. A él, lo único que le importa es despejar la tierra de demonios y de los locos seguidores del caos. ¡Después de todo, sabe que ellos no jugarán limpio!

Por supuesto, hay excepciones a la regla, pues, también existen Cazadores de Brujas extravagantes, que recorren las ciudades con todo un séquito de serviles acólitos. La gran mayoría de Cazadores de Brujas tacharían a estos otros de charlatanes, tontos, y quizás heréticos...

Un Cazador de Brujas debe tener confianza. Los Cazadores de Brujas sin fe, que tengan dudas o poca energía, durarán poco cuando se enfrenten contra demonios, brujas, o incluso contra una muchedumbre enfurecida. Muchos de ellos, tienen oscuros secretos familiares, o han experimentado horrores, más allá de toda imaginación, en algún momento de sus vidas, que les han llevado por el sendero de los Cazadores de Brujas. Los Cazadores de Brujas están obsesionados y tienen la absoluta certeza de que lo que hacen es lo CORRECTO! Nadie puede acusar a un Cazador de Brujas de tomarse sus asuntos a la ligera, puesto que la suya es una de las profesiones más serias en el Mundo de Warhammer.

Convertirse en Cazador de Brujas es invitar al miedo, las sospechas, el odio y el temor, a no ser bienvenido y a ser evitado, cuando te acerques. Cuando tú aceptas el manto de responsabilidad moral que conlleva ser un Cazador de Brujas, te deshaces de todos los placeres simples de la vida para siempre. Convertirse en un Cazador de Brujas no es una decisión que pueda tomarse a la ligera.

Dispuestos a resistir y soportar toda clase de dificultades y riesgos en el transcurso de su jurada búsqueda, los Cazadores de Brujas no necesariamente están buscando las mismas

recompensas que el resto de Aventureros. Aunque una bolsa oro y una espada mágica sean de gran valor para cualquier guerrero Aventurero, no son el principio y el fin de un Cazador de Brujas. Esto no quiere decir que se asegure de recibir su parte del botín, ¡lo justo es justo, después de todo!

Por tanto, tú tienes una serie de elecciones. Puedes elegir ser el puritano, Cazador de Brujas de labios apretados, melancólico, oscuro y severo, o el extravagante, heroico y extrovertido Cazador de Brujas, cuya bravura le concede un carácter de acero (la mayoría de las veces).

## TEST DE ATRIBUTOS

Un Cazador de Brujas es una buena elección de Aventurero. En general, probablemente no tendrá modificadores para los test de cualquier acción. En relación a los test de reacción, obtendrá beneficios en los test contra magia, especialmente si su fuente es el caos.



En todo caso, el Cazador de Brujas obtendrá bonificadores descifrando textos antiguos, buscando puertas secretas tras las cuales se escondan fuerzas del caos, interrogando a prisioneros y todo tipo de acciones de esta naturaleza. Como un sabueso, no se dará por vencido, una vez tras la pista, y su tenacidad y determinación deberá mostrarse en los test de características.

Al mismo tiempo, si hay cosas en las que no sea bueno, estas son todas las relacionadas con la fuerza bruta y la agilidad natural. Él no es un Bárbaro, cuando hay que demostrar la fuerza de los músculos, ni tampoco es un Elfo, cuando se trata de reflejos rápidos como el rayo. De igual modo, no tiene las habilidades del Enano para olfatear el oro, o encontrar y desarmar trampas mecánicas y cosas así, o beber enormes cantidades de cerveza Bugman XXXXX.

"¡Permaneced cerca, por todo lo sagrado!, puedo sentir su sobrenatural presencia." El Cazador de Brujas frunció el ceño e hizo un gesto a los demás para que permanecieran en silencio. El frasquito sagrado lleno de un líquido blanco azulado, que resplandecía en la oscuridad, que les había llevado a través del enorme laberinto de túneles, situados bajo la gran ciudad de Middenheim, ahora irradiaba siempre una luz brillante.

Estaban cerca. Gustav Heidelmann podía sentir como se le helaba la sangre en sus propias venas, como se suele decir cuando el peligro es inminente. Su mente estaba totalmente despejada, y le parecía como si el tiempo se moviera a cámara lenta, por sus agudizados sentidos.

Detrás del Cazador de Brujas, esperaban los otros Aventureros, a pocos pasos del nuevo pasillo polvoriento, que se abría ante ellos.

Melandron, el Elfo Explorador, miraba a la oscuridad tras ellos. Sus penetrantes ojos recorrían las sombras buscando algún peligro, su mano derecha agarraba la empuñadura de Faugnor, matadora de demonios, la espada de sus antepasados.

La mano izquierda del Elfo Explorador hacía extraños gestos en el aire. Entonces Heidelmann empezó a notar como se le erizaban los pelos de la nuca, al sentir las corrientes mágicas concentrándose en el aire, y arremolinándose alrededor del delgado Aventurero Elfo.

Kulkas, el corpulento Bárbaro, no parecía afectado, sin darse cuenta aún de las corrientes de energía mágica, o la tensión en el aire. Flexionando sus inmensos músculos, el Bárbaro sonrió, mostrando sus dientes blancos y besando la hoja de su gigantesca espada, como siempre hacía antes de un combate. "Eh, Matabrujas, ¿pronto, más sangre y oro?

El enorme hacha brilló a la luz de la lámpara, manejada por Gragni Troll doom, el Enano Matagigantes, y tal vez, el más impredecible de los Aventureros.

Había sido el Enano Matagigantes quien los había traído hasta aquí, después de varios y angustiosos meses en las Montañas del Fin del Mundo. A pesar de que había derrotado a muchas bestias terribles, a pesar de que había conseguido una gran cantidad de hazañas, el Enano Matador no estaba satisfecho.

Después de todo, todavía no había conseguido expiar los pecados que le habían llevado a ser un Matador, o morir en el intento.

En los oscuros pasillos, bajo Karak Azgal, casi consiguió su propósito, cuando parecía seguro que aquel gigante iba a matarlos a todos. El destino había intervenido en el último minuto, y la cabeza del gigante voló a través de toda la cámara. El Enano Matagigantes, empapado en sangre negra, rugió su grito de victoria.

En ese momento, el Enano se lamió los labios intentando anticiparse. Sentía una gran impaciencia que le consumía por dentro. Su mohicana cresta naranja tembló, sin poder disimular su sed de sangre. Pasó su pulgar a lo largo de la hoja de su hacha ancestral, entrando y saliendo por los complejos patrones, realizados en su brillante superficie, de las muchas runas de destrucción que estaban grabadas allí.

Heidelmann había visto al Enano seguir aquellos patrones con su pulgar en sus sueños, y la preocupación del Enano Matagigantes con la muerte y con matar, le desconcertaba.

"¿Un Dragón? ¿Quimera? ¿Demonio? ¿Grifo?" El Enano le susurra la pregunta con impaciencia al Cazador de Brujas, que simplemente frunce el ceño y le hace un gesto de que no sea impaciente.

Heidelmann miró la puerta ante ellos. Era negra, vinculada a alguna sustancia que él no podía identificar. Las palabras guardianas de protección cruzaron su mente, pero él las rechazó.

Inútiles, todos inútiles. Él sabía, que lo que había detrás de la puerta era inmune a todo, incluso a los más poderosos artefactos sagrados.

Lentamente, con sumo cuidado, cubrió el brillante talismán que les había conducido hasta allí, y lo guardó en un bolsillo especial, situado en el forro de su voluminoso abrigo. De otro bolsillo del abrigo, extrajo un pequeño amuleto dorado.

Sosteniendo el amuleto en alto, el Cazador de Brujas suspiró con nostalgia. "El amuleto de Charadris, quizás sea nuestra única esperanza"

*El aura mágica que rodeaba al Explorador Elfo falló y se extinguió, su energía había sido anulada por el amuleto del Cazador de Brujas. Esto le costó algo de esfuerzo al Cazador de Brujas, que tenía el ceño fruncido, debido a la concentración.*

*"Cazador de Brujas," gruñó el Elfo "¿Qué haces?"*

*"No hay tiempo ahora, no puedo continuar así mucho más. Siento si... te he causado inconvenientes." El brazo del Cazador de Brujas temblaba mientras sostenía el amuleto. Un aullido furioso sonó detrás de la puerta cerrada. "Creo que no eres el único al que ha perjudicado el amuleto. ¡Preparaos!"*

*Los Aventureros apenas tuvieron tiempo suficiente de prepararse para el combate, cuando la puerta negra se abrió ante ellos, y una luz roja se esparció por el pasillo. Un gruñido furioso y mugidos brotaron del interior, al tiempo que varias terroríficas figuras encapuchadas corrían hacia el pasillo.*

*"¡Sectarios!", escupió el Cazador de Brujas, y la réplica de su pistola causó un gran estruendo en el espacio confinado, a lo largo del corredor. Uno de los sectarios se derrumbó al suelo, cuando el disparo, a quemarropa, le llevó parte de su cabeza. El Cazador de Brujas metió la pistola en su cinturón e, inmediatamente, le lanzó a otro un fluido, con un movimiento elegante. "¡Culpable y condenado!"*

*Los sectarios, que se desplazaban por el corredor, miraron con indecisión, a través del humo de la pólvora, a las amenazantes figuras que se les aproximaban. Pero, el brillante arco descendente que formó el hacha del Enano, terminó por decidirles, cuando cortó limpiamente por la mitad a uno de ellos. Entonces, retrocedieron de nuevo a la habitación, donde los gruñidos y rugidos eran cada vez más fuertes y menos coherentes.*

*"Seguidles, mientras yo..." El Cazador de Brujas no tuvo tiempo de terminar su frase, cuando Grugni y Kulkas ya habían traspasado la puerta, y estaban en el interior de la habitación forjando un camino sangriento, a través de todos los que se les ponían delante.*

*Cuando el Elfo Explorador llegó a la altura de la puerta hizo una pausa. El altivo Elfo se giró hacia el Cazador de Brujas.*



*"Nada que no pueda matar la espada de mis ancestros, humano, pero, en el futuro, te agradecería..."*

*"¡DEMONIO!" Se oyó el grito de alegría del Matagigantes, desde el interior de la habitación. "¡Ni en mis salvajes sueños!"*

*Un grito de pura maldad, poder y sed de sangre, resonó en toda la caverna, y un montón de rocas sueltas cayó sobre los Aventureros. Gárgaras de asfixia, gritos de terror y agonía, dividen la media luz, abruptamente cortada, reemplazados de inmediato por una risa profunda, gutural y totalmente malvada. Gustav espera, tiene la esperanza de que haya muerto uno de los sectarios y no uno de sus compañeros.*

*"Oh Gustav, Gustav Heidelberg..." el gruñido perverso, sonando como la voz de una canción, llega a los Aventureros que aún están en el pasillo. "Ya puedo saborear tu alma..."*

*El Cazador de Brujas agarra el hombro del Elfo Explorador, con su mano enguantada, sin soltar el amuleto en el puño cerrado.*

*"¿Tú crees que puedo sujetar su magia durante mucho tiempo? Entrá ahí y dale una utilidad a tu espada..."*

# • TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL CAZADOR DE BRUJAS.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Fe	Trabajo
1	0	Novato	4	3	4+	3	1	3	2D6	3	1	0	4	1D6	5+
2	2.000	Campeón	4	4	4+	3	1	3	1D6+1	4	1	1	4	2	5+
3	4.000	Campeón	4	4	4+	4	1	3	-	4	2	2	4	1D3	5+
4	8.000	Campeón	4	4	4+	4	1	4	1D6+1	4	3	2	4	1D6	5+
5	12.000	Héroe	4	4	3+	4	2	4	-	5	3	2	4	-	4+
6	18.000	Héroe	4	5	3+	4	2	4	1D6+1	5	3	3	4	2	4+
7	24.000	Héroe	4	5	2+	4	2	4	1D6+1	5	3	3	5	1D3	4+
8	32.000	Héroe	4	6	2+	4	2	4	-	6	4	3	5	1D6	4+
9	45.000	Señor	4	6	2+	4	3	4	1D6+1	6	4	3	5	-	4+
10	50.000	Señor	4	6	2+	4	3	4	1D6+1	7	4	4	5	2	4+

**GAMES WORKSHOP®**

PRODUCT

**PRODUCED BY GAMES WORKSHOP**

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.  
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell  
Components Art: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART

John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619



• CAZADOR DE BRUJAS.  
BY ANDY JONES

Games Workshop, Chawton Street, Hinton, Eastwood, Notts NG16 3HY, United Kingdom.  
Games Workshop, 3431 C Benson Avenue, Baltimore, Maryland 21227-1072, USA.  
Games Workshop, Unit 777-9 Kent Road, (Cnr Church), Mascot NSW 2020, Australia.