

# HEXENJÄGER

von Alessio Cavatore

## SÖLDNER

Ebenso wie es ganze Regimenter aus Söldnern gibt, bieten auch zahlreiche Abenteurer, die ihren Lebensunterhalt im Alleingang oder mit wenigen Partnern bestreiten, ihre Dienste an. Viele sind einfach nur Diebe und Räuber, andere dagegen hartgesottene Kämpfer, die sich keiner größeren Schar anschließen wollen (oder können). Mehr Einzelheiten über Söldner findest du auf den Seiten 66 bis 79.

Hexenjäger sind ein verschworener Orden einzelgängerischer Männer, die regelrecht davon besessen sind, Chaosanhänger, Untote, Mutanten, Abweichler, Atheisten und Gotteslästerer auszumerzen – im Prinzip jeden außer sich selbst. Hexenjäger sind beim gemeinen Volk ungern gesehene Besucher. Wer kann schon wissen, wen sie als nächstes verdächtigen? Schon eine falsche Geste kann deinen Tod bedeuten!

Johann van Hal ist der vermutlich berühmteste unter allen Hexenjägern seiner Zeit. Nicht nur tötete er den berühmtesten Vampir Gunther von Blodfel, er erlöste auch Burg Reikwald von ihrem Fluch. Es ist äußerst unklug, diesen mürrischen und launenhaften Mann nach etwas zu fragen, über das er nicht reden möchte. Nur die Gelehrten des Imperiums wissen, dass er ein Nachkomme des gefürchteten Nekromanten Vanhal ist. Alle Nachkommen Vanhals haben danach gestrebt, seine üblen Taten wieder gutzumachen, jedoch ohne Erfolg. Für jeden vernichteten Hexer betreten zehn neue den Pfad der Verdammnis. Für jeden gefühlten Vampir wird eine ganze Adelsfamilie mit dem Fluch des Vampirismus infiziert.

Johann hat einen Gefährten, der auch nicht aus den Reihen der Hexenjäger stammt. Es ist Wilhelm Hasburg, ein Sigmarpriester, dessen Tempel von Anhängern des Chaos niedergebrannt wurde. Manche behaupten, dass er wahnsinnig wurde, als er mit ansehen musste, wie sein Lebenswerk in Flammen aufging, aber niemand stellt seinen Glauben und seine Gottesfurcht in Frage, die er mit furchtbaren Selbstverstümmelungen und unzähligen Weltuntergangsprophezeihungen zum Ausdruck bringt. Es heißt, dass ihn sein Glaube und seine Gebete vor verdorbener Magie schützen.

Wenn sie mit übernatürlichen Feinden konfrontiert werden, malen viele Generäle das Zeichen des Hammers an Stadttore und Wegweiser, um die legendären Hexenjäger zu ihrer Hilfe zu rufen. Johann bietet seine Dienste jedem Zahlungswilligen an. Alles Gold, das er nicht für sich selbst benötigt, spendet er

dem Tempel des Sigmar. Wenn also die Mächte der Untoten drohen oder der Schatten des Chaos auf die Welt fällt, sind sie zur Stelle. Sie treten den schrecklichsten Feinden ohne Furcht entgegen. Untote und die entsetzlichen Dämonen

bekämpfen sie mit eisiger Entschlossenheit und brennendem Hass zugleich. Nach der Schlacht fordern sie ihre Belohnung ein und ziehen ohne ein Wort von dannen – worüber die meisten Auftraggeber auch recht glücklich sind.

## DAS REGIMENT

**Hauptmann:** Johann van Hal

**Motto:** Auf den Scheiterhaufen!

**Schlachtruf:** "Schnappt euch die Hexe!" ist zwar nicht Johanns offizieller Ruf, aber häufig das letzte, was seine Feinde hören.

**Anheuern:** Folgende Armeen dürfen Johann und Wilhelm als Seltene Einheit einsetzen: Imperium, Zwerge, Hochelfen, Waldelfen, Echsenmenschen und Söldner.

**Punktkosten:** Johann van Hal (200 Punkte) und Wilhelm Hasburg (150 Punkte) kosten zusammen 350 Punkte und müssen immer zusammen eingesetzt werden.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Johann van Hal	4	5	5	4	4	2	5	3	9
Wilhelm Hasburg	4	4	3	4	4	2	4	2	8

**Ausrüstung:** Johann ist mit zwei Pistolen ausgestattet und trägt den Pflock des Sigmar, den er immer einsetzen muss, wenn er sich in direktem Kontakt mit Untoten und Dämonen befindet. Wilhelm ist mit dem Heiligen Stab bewaffnet.

**Rüstungswürfe:** Keine

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

### Pflock des Sigmar

*Dieses uralte Relikt soll das Fragment eines Baums sein, den Sigmar mit einem einzigen Hieb fällte, als der Stamm der Unberogen mit der Errichtung der Stadt Altdorf begann. Er wurde im Sigmartempel in Obersdorf bewahrt, bis die Stadt von Orks und Goblins niedergebrannt wurde und die Reliquie verloren ging. Nun ist der Pflock in Besitz von Johann van Hal.*

Muss beidhändig geführt werden. Der Pflock des Sigmar erfüllt Johann mit der Stärke und Entschlossenheit von Sigmar persönlich. Er verdoppelt Johanns Stärke, wenn er gegen untote Kreaturen und Dämonen kämpft. Dadurch erhält er eine Stärke von 8. Wenn er den Pflock gegen Vampire einsetzt, werden sie automatisch ausgeschaltet, sobald sie einen Lebenspunkt verlieren. Ein durch den Pflock des Sigmar ausgeschalteter Vampir kann nicht von der Fähigkeit *Regeneration* Gebrauch machen.

### Heiliger Stab

*An der Spitze dieses Eichenholzstabs ist ein Unterkieferknochen angebracht, mit dem Sigmar der Legende nach eine Skavenarmee im Alleingang vernichtet haben soll. Wilhelm fand ihn in den Ruinen seines Tempels.*

Muss beidhändig geführt werden. Wilhelm darf im Nahkampf +2 zu seiner Stärke addieren. Zusätzlich verwundet der Stab automatisch alle Skaven, Dämonen und Untote.

## SONDERREGELN

**Formation:** Johann und Wilhelm kämpfen immer als eine Einheit Plänkler zusammen und dürfen sich keiner anderen Einheit anschließen. Sie werden als einzelne Modelle behandelt, was Beschuss betrifft.

**Psychologie:** Johann und Wilhelm gehen fanatisch in ihrer Aufgabe auf, Anhänger des Chaos und Vampire zur Strecke zu bringen. In den langen Jahren ihrer Karriere haben sie die fürchterlichsten Kreaturen und blasphemischsten Monster gestellt und besiegt. Aufgrund ihrer Erfahrung sind Johann und Wilhelm immun gegen Psychologie. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass sie *Hass* gegen alle Modelle von Chaos-, Skaven- und Untotenarmeen empfinden.

**Wilhelm Hasburg:** Wilhelm ist ein ergebener Priester des Sigmar, der allen Regeln für Sigmarpriester folgt (siehe Armeebuch Imperium, Seite 16).

**Waffen der Hexenjäger:** Johanns Pistolen sind mit Silberkugeln geladen, die von Wilhelm im Namen Sigmars gesegnet wurden. Daher zählen alle Schüsse als magisch und können auch körperlose Wesen verwunden.