

Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

Le prêtre-guerrier



Ce Guerrier officiel pour Warhammer Quest n'a jamais été disponible en français. Il a été traduit par Usagi3, avec l'aide de Shikomi pour la première partie présentant le personnage. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Il y a de cela plusieurs milliers d'années, avant que l'Empire des hommes ne naisse, les nains étaient déjà une race ancienne et puissante. Assiégés de toutes parts par les hordes des Orques et des Gobelins, les nains avaient désespérément besoin d'alliés pour contenir cette marée verte. Ils les trouvèrent parmi les tribus humaines primitives vivant dans les terres qui deviendraient plus tard l'Empire. Des milliers de guerriers humains se rassemblèrent pour assister les Nains dans leur combat contre les peaux-vertes ; le plus respecté de ces guerriers n'était autre que Sigmar, le fils aîné du chef de la tribu des Unberogen.

Durant les multiples batailles qu'il mena contre les Orques, Sigmar gagna le respect des Nains, et se fit connaître comme le plus grand guerrier de son époque. En signe de respect et en remerciement pour son aide, les Nains offrirent à Sigmar un marteau de guerre enchanté appelé Ghal Mharaz, ou Fendeur de Crâne. Après avoir défait les Orques lors de la bataille de la Passe du Feu Noir, Sigmar fut couronné roi des terres qui forment aujourd'hui l'Empire, unifiant les tribus humaines en un puissant royaume. Après 50 ans d'un règne empli de succès, il abandonna sa couronne, et partit en voyage vers l'Est pour rendre visite aux Royaumes Nains. Nul ne le revit jamais, et il devint un personnage de légende.

Il fut peu à peu vénéré comme un dieu, et le culte de Sigmar, dirigé par le Grand Théogoniste, devint une des plus puissantes religions de l'Empire. Le cœur du culte est la grande cathédrale d'Altdorf, et Sigmar est reconnu par tous comme divinité tutélaire de l'Empire.

Le culte de Sigmar possède de nombreuses cathédrales, des temples et des églises dans tout l'Empire. La plupart des villes et des cités possèdent un temple, et le plus petit village est susceptible d'abriter un autel qui lui est dédié. Vénéré par le peuple, Sigmar protégerait ainsi ses fidèles, toujours vigilant envers les forces haïes du Chaos.

Les prêtres de Sigmar sont perçus comme des manifestations physiques de sa vigilance. Un prêtre-guerrier est grandement respecté, et avoir un membre de sa famille dans les ordres est un immense honneur. De jeunes gens originaires des quatre coins de l'Empire entreprennent le périlleux voyage vers Altdorf pour se porter candidats à la prêtrise, en tant qu'initiés de Sigmar. Ceux qui sont acceptés dans les ordres sont répartis dans les plus importantes cathédrales de l'Empire, pour recevoir l'enseignement d'un prêtre local. Leurs premiers travaux sont insignifiants, ennuyeux et harassants, pour leur apprendre les vertus de patience, de minutie et de désintéressement.

Après de nombreuses années d'étude, un initié est appelé à quitter son monastère ou sa cathédrale pour s'aventurer dans l'Empire, au nom de Sigmar. Les flammes de la foi et de la conviction brûlant dans leurs veines, ces jeunes prêtres éduquent les masses, propagent la parole de Sigmar, et éradiquent la corruption du Chaos où qu'elle se terre.

Vêtus d'amples robes, toujours équipés de leur Livre Sacré, ces missionnaires de Sigmar rendent la justice à l'aide de sages paroles ou de coups de marteaux de guerre. Certains prêtres ne reviennent jamais à leurs études, mais continuent leur chemin en tant qu'émissaires de Sigmar, apportant la foi et l'espoir à tous ceux qui croisent leur route. D'autres, après une période de plusieurs mois ou plusieurs années, entrent dans les ordres en tant que prêtres de Sigmar. Ils serviront alors dans des temples ou des monastères, appelés à de plus hautes fonctions au sein du clergé sédentaire.

Dans le jeu Warhammer Quest, vous êtes un de ces jeunes prêtres : vous avez achevé votre formation de base, et avez été envoyé par les chemins pour trouver gloire et honneur au nom de Sigmar. Vous avez ainsi rejoint une bande de Guerriers se dirigeant vers les tunnels et les donjons des Montagnes du Bout du Monde. Ils ne sont motivés que par l'or et les trésors. Vous pensez que vos motivations sont bien plus désintéressées –même si quelques trésors seraient appréciés, naturellement !

Ce pack contient tout ce dont vous avez besoin pour introduire un nouveau Guerrier, le prêtre-guerrier, dans vos parties de Warhammer Quest : sa carte de référence, ses cartes d'équipement, un livret de règles et une figurine Citadel pour le représenter. Ce livret est divisé en 3 chapitres : un chapitre concernant les règles de base, un autre les règles avancées, et le dernier le jeu de rôle.

Les règles de base de Warhammer Quest contiennent toutes les règles nécessaires pour utiliser ce Guerrier dans vos parties. Les règles avancées détaillent la progression du prêtre guerrier dans les niveaux de bataille, en incluant les sorts, les compétences et les règles spéciales ; le dernier chapitre donne les détails nécessaires pour introduire ce nouveau Guerrier dans le jeu de rôle.

Règles de base

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des Guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest par le Prêtre Guerrier. Echangez simplement un de ces Guerriers avec le prêtre guerrier. Les règles qui suivent détaillent comment utiliser le prêtre guerrier dans vos parties. Souvenez-vous de remettre le pion de Guerrier du Guerrier original dans la boîte, en le remplaçant par celui du prêtre guerrier !

Souvenez-vous également que si le Barbare n'est pas présent, un des autres Guerriers devra porter la lanterne et servir de leader.

Groupes plus importants

Si vous le souhaitez, vous pouvez avoir plus de 4 Guerriers dans vos parties, mais vous devrez alors vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées sur un groupe de 4 Guerriers, et s'il y a 15 Guerriers différents dans le donjon, le jeu ne présentera aucune difficulté ! Essayez de ne jouer qu'avec des groupes de 4 Guerriers, mais si vous en avez 5 ou 6, alors augmentez proportionnellement le nombre de Monstres.

Par exemple, si vous avez 6 Guerriers dans le donjon, il y a 50% de Guerriers en plus que ce qui est prévu initialement dans le jeu. Dans ce cas, assurez-vous que chaque fois que des monstres sont générés, il y en ait 50% de plus. Si la carte indique « 1d6 Orques », jetez le dé comme d'ordinaire puis multipliez le résultat par le nombre approprié – un résultat du dé indiquant 4 Orques devrait devenir 6 Orques dans notre exemple, et ainsi de suite.

Commencer en tant que Prêtre Guerrier

Le profil d'un prêtre guerrier est le suivant :

Points de vie	1d6+7
Mouvement	4
Combat	2
Tir	5+
Force	3
Endurance	2 (3)
Initiative	2
Attaques	1
Blocage	4+

Equipement :

Avant de partir dans le vaste monde, tout initié de Sigmar reçoit les objets suivants : un livre sacré de Sigmar et un anneau de jade.

Livre Sacré de Sigmar :

Chaque prêtre possède une version écrite de la Parole de Sigmar et des enseignements du culte, transmis d'abord oralement puis par des scribes au travers des siècles. Parmi ses devoirs initiaux, chaque prêtre doit écrire sa propre copie de ce travail sacré, pour éclairer le peuple. Le Livre Sacré contient beaucoup d'anciennes prières, de bénédictions, de récits et de paroles sacrées. On dit que le pouvoir de Sigmar lui-même réside dans ses pages et donc chacun d'eux est vénéré comme une relique sacrée.

Les prêtres de Sigmar n'utilisent pas la magie, ce ne sont pas des sorciers. Cependant, tous les Livres Sacrés des prêtres crépitent d'une puissante énergie générée par Sigmar lui-même. Dans les batailles, un prêtre-guerrier irradie une foi inébranlable.

Il ne connaît pas la peur. Sigmar est avec lui, le guidant de sa main et apaisant son esprit. Alors que le prêtre devient de plus en plus puissant, sa foi emplit de confiance les gens aux alentours, rassurant les plus couards. Les litanies, les bénédictions et les prières de son Livre Sacré produisent des effets magiques sur le cœur des hommes, les encourageant à accomplir des faits surhumains.

Bénédictions

Le pouvoir d'une bénédiction, alors que les prêtres appellent Sigmar à l'aide, est lié de manière mystique au pouvoir magique. Ceci est représenté ainsi dans Warhammer Quest : le prêtre peut tenter une bénédiction par tour. Pour que la bénédiction soit un succès, le joueur jette un dé, ajoute le résultat du dé de Pouvoir pour ce tour, et doit obtenir un total de 7 ou plus. Par exemple, si le dé de pouvoir a donné un 3, le prêtre guerrier choisit une bénédiction et jette un dé, avec un résultat de 3. Comme $3+3=6$, la bénédiction échoue ! Le prêtre peut choisir de se bénir lui-même, ou de bénir tout Guerrier se trouvant dans la même section de donjon que lui.

Le Livre Sacré contient les bénédictions suivantes :

Fléau du Chaos

Tandis que le prêtre lit à haute voix les paroles de son livre relié de cuir, le Guerrier ciblé a l'impression que son épée frappe son adversaire avec une précision accrue.

Sur un jet de bénédiction de 7+, les attaques du Guerrier ciblé obtiennent un bonus de +1, car sa main est guidée par le pouvoir de Sigmar.

Appel du brave

Les coups du Guerrier atteignent miraculeusement leur cible malgré les efforts désespérés du monstre pour les éviter.

Sur un jet de bénédiction de 7+, le Guerrier ciblé peut relancer une attaque qui a raté sa cible durant ce tour.

Vaincre

Le pouvoir de Sigmar jaillit à travers le Guerrier, qui redouble d'audace face à son ennemi.

Sur un jet de bénédiction de 7+, le Guerrier ciblé obtient une attaque supplémentaire durant ce tour.

Tenter une bénédiction n'empêche pas le prêtre de faire autre chose, comme se déplacer ou combattre.

Obtention d'un résultat de 1

Chaque fois que le Prêtre souhaite faire une bénédiction, il doit lancer le dé, même s'il a assez de modificateurs pour que l'échec soit impossible. Car s'il obtient un 1 lors de son jet de bénédiction, la bénédiction échoue, quels que soient les modificateurs –un 1 reste un 1 et représente toujours un échec !



Anneau de Jade

On dit que chaque anneau contient un fragment du Griffon en Jade du Grand Théogoniste, et qu'ils recèlent en eux le pouvoir de soigner.

Que cela soit vrai ou non, la magie de l'anneau semble bel et bien fonctionner. A la fin de chaque tour, si le prêtre n'est pas à zéro point de vie (et donc mort), l'anneau possède une chance de le guérir, ainsi que tous les Guerriers se trouvant dans les cases adjacentes.

Le prêtre lance 3 dés. S'il obtient un double, il peut soigner un nombre de Blessures égal au total des doubles obtenus. Par exemple, s'il a obtenu un double 4, il peut soigner 8 points de vie. S'il obtient un triple, considérez ce résultat comme un double.

Les points de vie peuvent être partagées entre le prêtre et les Guerriers adjacents comme il le désire, avec la limitation suivante : les points de vie d'un même dé doivent aller à un seul Guerrier. Le Prêtre doit désigner qui il souhaite soigner avant de lancer les dés.

Le prêtre peut prendre tous les points de vie pour lui, tous les donner à un autre Guerrier, ou les partager entre deux Guerriers.

Le prêtre gagne 5 pièces d'or pour chaque point de vie qu'il soigne à un autre Guerrier.

Obtenir un double 1

Si le prêtre obtient un double 1, alors le pouvoir de l'anneau est épuisé, et il fonctionne en sens inverse pour se régénérer. Tous les Guerriers désignés comme potentiellement soignés perdent 2 points de vie, sans aucun modificateur.

Le prêtre peut utiliser son anneau de Jade une fois par tour.

Armes

Le prêtre guerrier débute sa carrière avec un marteau de guerre, qui cause 1d6 dommages plus sa force (pour un total de 1d6+3) chaque fois qu'il touche un ennemi. De plus, si le prêtre guerrier obtient un 6 sur son dé pour toucher, il inflige 1d6 de dommages supplémentaires (pour un total de 2d6+3).

Armure

Un prêtre-guerrier porte un plastron ouvragé, qui ajoute +1 à son Endurance, l'amenant à un total de 3.

Prêtre guerrier et trésor

Un prêtre guerrier peut utiliser tous les trésors qu'il trouve, avec les restrictions suivantes :

- Un prêtre guerrier ne peut pas utiliser d'armure ou de bouclier autres que son plastron.
- Il ne peut pas utiliser d'autres armes que les marteaux de guerre.
- Un prêtre guerrier peut prendre et utiliser les trésors normalement réservés aux sorciers.

Trésors assistant les lancers de sorts

Certains objets aident les sorciers en stockant de la puissance magique, ou en offrant un bonus aux jets de lancers de sorts. Comme un prêtre-guerrier utilise des bénédictions plutôt que des sorts, ces objets fonctionnent différemment pour lui. Il n'y a pas assez de place ici pour détailler comment chaque objet fonctionne pour lui ; la règle de base est que si un objet ajoute +1 au Pouvoir, il ajoutera un bonus de +1 au jet de bénédiction de prêtre.

Par exemple, si un prêtre guerrier découvre une Pierre de Mort, alors une fois par aventure, il pourra lancer avec succès une bénédiction sur un jet de 3+, quel que soit le résultat du dé de pouvoir. De même, chacun des points de pouvoir stockés dans une Orbe de Puissance peut être utilisé par le prêtre guerrier pour ajouter un bonus de +1 au jet de bénédiction.



Choix des Trésors

Même si un prêtre guerrier a beaucoup de restrictions sur les trésors qu'il peut utiliser, il dispose d'une capacité spéciale qui lui permet d'avoir plus de chances d'obtenir un objet qu'il désire vraiment.

Si le prêtre obtient une carte de trésor qui lui est inutile et qu'il ne peut pas utiliser, il peut décider de prendre la carte de trésor d'un autre joueur au moment où elle est dévoilée. Pour ce faire, il jette 1d6 et ajoute +3 au résultat. S'il obtient 8 ou plus, alors il peut échanger sa carte inutile avec la nouvelle carte, forçant l'autre joueur à prendre son trésor inutile.



Le prêtre ne peut échanger des cartes de cette manière que dans certaines circonstances. Premièrement, il doit échanger les cartes aussitôt que la nouvelle carte est dévoilée. Il ne peut pas décider qu'il veut une carte plus tard durant la partie, quand l'autre joueur l'a déjà en sa possession depuis plusieurs tours.

Deuxièmement, il doit avoir un objet à échanger, et il ne peut échanger qu'un objet qu'il ne peut pas utiliser contre un qu'il peut utiliser. Par exemple, il ne pourrait pas échanger une carte « sac d'or » contre une carte « Bouclier du Dragon » simplement parce que le bouclier vaut 300 pièces d'or ! Il pourrait, cependant,

échanger la carte Bouclier du Dragon, s'il l'avait, contre la Griffe de Mort puisque a) le prêtre ne peut pas utiliser le Bouclier du Dragon, et b) il peut utiliser la Griffe de Mort.

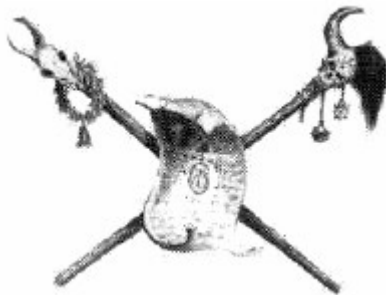
Bien sûr, cette règle n'empêche pas les joueurs de s'échanger leurs trésors comme d'habitude s'ils le souhaitent. Elle n'empêche pas non plus le prêtre-guerrier de conserver un objet qu'il ne peut pas utiliser, s'il désire le revendre à la fin de la partie pour obtenir de l'or.

Règles avancées

En utilisant les règles avancées, vous pourrez conserver votre prêtre-guerrier de partie en partie, assistant à sa montée en puissance d'aventure en aventure. Ce chapitre des règles vous fournit toutes les règles pour l'amener jusqu'au niveau 10, en incluant les règles spéciales concernant les villes, l'entraînement, et de nouvelles bénédictions à apprendre !

Bénédictions de départ de Sigmar

Plutôt que d'avoir automatiquement les trois bénédictions sélectionnées dans les règles de base, vous avez le choix à présent ! Vous pouvez conserver le choix initial (Fléau du Chaos, Appel du Brave et Vaincre), ou en abandonner une et en obtenir une autre grâce à la table des Bénédictions. Vous n'aurez que 3 bénédictions dans votre livre sacré en tant qu'initié, et si vous choisissez d'abandonner une des 3 citées plus haut, vous devrez conserver celle que vous obtiendrez en jetant les dés sur la table.



Les 3 bénédictions du prêtre-guerrier des règles de base ont été choisies avec soin, réfléchissez donc bien avant d'en échanger une.

En fait, les 3 bénédictions de départ sont incluses dans la table des bénédictions, donc il est possible de les obtenir ainsi ! La différence est que dans les règles avancées, les bénédictions deviennent de plus en plus puissantes quand le prêtre-guerrier monte en niveau, donc elles ont des règles plus détaillées. Si vous décidez de changer vos bénédictions de départ, et que vous en obtenez une que vous avez déjà, relancez les dés.

Trésors assistant les lancers de sorts

Comme il a été expliqué plus haut, le prêtre-guerrier peut utiliser certains objets normalement réservés aux sorciers.

Par exemple, si un prêtre-guerrier trouve un Joyau d'Énergie ((Trésors des salles de donjon, objets magiques, page 69 des règles avancées), il détermine les points de pouvoir en jetant le dé comme d'ordinaire, puis peut les utiliser un par un en ajoutant un bonus de +1 à son jet de bénédiction.

Certains objets magiques sont spécifiquement conçus pour augmenter le pouvoir des sorciers humains, et le prêtre-guerrier ne peut pas les utiliser. Ce sont les objets suivants :

- Bâton de Diabolum
- Talisman de Jais
- Livre des Arcanes
- Tablette d'Adain
- Bâton de Jade
- Broche de Pouvoir

Choisir les trésors

Les règles pour forcer un échange de trésors s'appliquent toujours dans le jeu avancé, mais au lieu de jeter un dé et d'ajouter +3 au résultat, le prêtre-guerrier lance 1d6 et ajoute sa Volonté. En fait, le +3 des règles de base représente sa Volonté !

Bénédictions de Sigmar

Dans les règles avancées, le prêtre-guerrier peut lancer plusieurs bénédictions par tour, selon son niveau. La table présentant les niveaux précise combien de bénédictions il peut tenter par tour. Les bénédictions elles-mêmes sont détaillées plus loin, et leurs effets change avec la puissance croissante du prêtre-guerrier.

Armure

Un prêtre-guerrier ne peut pas porter d'autres armures que son plastron +1 à son Endurance. Il peut en revanche acheter des fourrures, surtout si le temps est capricieux : elles offrent de la protection supplémentaire et un peu de chaleur.

Anneau de Commandement

Dans les règles avancées, le prêtre-guerrier possède un anneau de commandement sacré, qui lui offre parfois un bonus de Force quand il frappe ses ennemis durant un combat. Le prêtre n'obtient ce bonus que s'il obtient un résultat supérieur ou égal au résultat indiqué par la table ci-dessous. Ce bonus augmente avec les niveaux du prêtre.

Niveau	Résultat obtenu pour toucher	Bonus de Force
1	-	-
2	6+	+1
3	5+	+1
4	6+	+2
5	6+	+2
6	5+	+2
7	5+	+2
8	6+	+3
9	6+	+3
10	5+	+3

Par exemple, si un prêtre-guerrier de niveau 6 a obtenu un 5 pour toucher, il obtient un bonus de Force de +2.

Prêtres-guerriers dans les agglomérations

Quand les Guerriers arrivent en ville, le prêtre-guerrier peut aller chez l'alchimiste, à la taverne (2d6-2), au tripot, au temple, à la forge, au bazar et aux écuries. Si un de ces lieux doit d'abord être trouvé, il doit faire les recherches comme d'habitude.

Il peut aussi aller dans un nouveau lieu spécial, le Temple de Sigmar. Toutes les règles pour trouver un lieu spécial en ville s'appliquent au temple de Sigmar.

Le Temple de Sigmar

Dans le temple de Sigmar, le prêtre offre de l'or et des trésors à son église. Ceci paye son entraînement quand il est jugé digne de passer à l'étape suivante de son apprentissage. Il peut faire cela de deux manières : il peut se rendre au temple de Sigmar chaque fois qu'il se trouve en ville (s'il y en a un), et donner tout l'or qu'il peut. Il peut aussi attendre de posséder la somme requise, précisée dans la table des niveaux.



S'il choisit la première solution, le joueur doit tenir le compte de combien il lui reste à payer jusqu'à son prochain niveau. L'entraînement dure une semaine.

Les bénéfices de l'entraînement seront expliqués plus tard.

Offrandes au culte de Sigmar

Egalement dans l'enceinte du temple de Sigmar, le prêtre peut faire des offrandes supplémentaires en dédiant ses ennemis vaincus à Sigmar. Ceci prend du temps, le prêtre priant de nombreuses heures, méditant sur les dangers passés et sur ceux à venir. Les prêtres de Sigmar passent souvent plusieurs jours à genoux devant l'autel, à l'intérieur du sanctuaire du temple, purifiant leurs esprits, nettoyant leurs âmes et se préparant pour leur prochaine expédition dans le monde extérieur.

Les prêtres-guerriers prétendent que Sigmar lui-même les guide dans les royaumes les plus dangereux, et qu'ils ne sont que les manifestations physiques de son esprit tout-puissant. Il leur accorde son pouvoir tandis qu'ils affrontent ses ennemis, et il les récompense pour leur détermination et leurs efforts.



En échange du temps passé à méditer dans le temple, le prêtre-guerrier gagne parfois des visions de l'avenir, ou une aide surnaturelle de Sigmar lui-même au cours de la prochaine aventure que les Guerriers accompliront.

Ceci est simulé par l'utilisation de la table suivante. De manière simplifiée, le prêtre-guerrier donne une offrande selon ses moyens. Il lance ensuite 2d6, additionne les résultats et multiplie ce total par 50. Ceci indique la quantité d'or à offrir. Une fois ceci fait, lancez 2 nouveaux dés, additionnez les résultats, et regardez ce qu'indique la table ci-dessous.

Le prêtre ne peut faire cela qu'une fois quand il est en ville.

Les jets de dés sur la table suivante ne peuvent pas être relancés grâce à la Chance.

Table des prières	
2D6	Effet
2	Aucun
3-4	Le marteau de guerre du prêtre devient magique pour la prochaine aventure, et le prêtre-guerrier cause 1d6 supplémentaire de dommages (toujours durant la prochaine aventure).
5	Le prêtre gagne un point de vie de manière permanente.
6	Le marteau de guerre du prêtre est magique pour la prochaine aventure. De plus, une fois, il peut récupérer les dommages qu'il inflige à son adversaire en un coup pour se guérir. Il doit déclarer qu'il utilise cette capacité après avoir touché, mais avant de lancer les dés pour déterminer les dommages infligés.
7	Pour la prochaine aventure, le prêtre peut choisir de lancer un dé supplémentaire quand il utilise son anneau de Jade, partageant le pouvoir guérisseur des dés qui donnent le même résultat (mais gare au double 1 !). cependant, s'il fait cela, il ne peut pas utiliser de nouveau l'anneau au cours du tour suivant, car il est temporairement drainé de son énergie.
8	Le marteau de guerre du prêtre devient magique de manière permanente, et pour la prochaine aventure, il est couvert de puissantes runes qui ajoutent +1 à l'Endurance du prêtre.
9	Le marteau de guerre du prêtre devient magique de manière permanente, et pour la prochaine aventure, il inflige des dommages supplémentaires égaux à 1d6 + son niveau. A chaque fois qu'un 6 est obtenu pour toucher.
10	Le prêtre peut choisir aléatoirement une bénédiction. Cette bénédiction ne peut être utilisée qu'une fois. Elle réussit automatiquement quand elle est lancée.
11	Le pouvoir de Sigmar coule dans les veines du prêtre. Pour la prochaine aventure, il peut choisir d'obtenir +1 en Combat, +1 en Force ou +1 en Endurance.
12	Le pouvoir de Sigmar coule dans les veines du prêtre. Pour la prochaine aventure, il peut ajouter +1 à n'importe quelle caractéristique de son profil.

Journée tranquille

Les prêtres-guerriers passent rarement leur journée en frivolités. Si le prêtre a du temps devant lui, il commencera à prêcher auprès des habitants du lieu où il se trouve, vantant les vertus de Sigmar et attirant une foule conséquente.

Table des journées tranquilles (1d6) :

1 Dénoncé !

Un prêcheur d'un culte local dénonce le prêtre-guerrier en tant qu'hérétique, et bientôt la foule s'agite. Jetez un autre dé :

1-3 La foule capture le guerrier-prêtre et le jette hors de la ville, où il devra attendre les autres Guerriers en payant ses dépenses quotidiennes comme d'habitude.

4-6 En utilisant sa sagesse et des mots habilement choisis, le prêtre retourne la foule contre le prêcheur.

Rapidement, la foule est gagnée à la cause de Sigmar. Le prêtre gagne 1d6 x 100 pièces d'or d'offrandes de la part des convertis.

2-4 Prêcher auprès des non-croyants

S'installant au coin d'une rue, le prêtre ouvre son livre à une page adaptée, et commence à informer les gens sur les actes de Sigmar. Jetez un dé.

1-2 La foule rit et jette des fruits et des œufs pourris sur le prêtre.

3-6 Rapidement, la foule est convaincue par le prêche du prêtre. Le prêtre gagne 1d6 x 100 pièces d'or en offrandes de la part des nouveaux convertis.

5-6 C'est vraiment une journée tranquille !

Quand il peut passer au niveau supérieur, le profil du guerrier-prêtre change, comme indiqué dans la table des niveaux. Pour monter en niveau, il doit payer la somme d'or précisée par la table, mais comme il a déjà été vu, il peut « stocker » de l'or au fur et à mesure en prévision de son passage de niveau. En plus de ces changements dans son profil, le prêtre-guerrier gagne aussi parfois une bénédiction supplémentaire, et peut essayer de lancer plusieurs bénédictions par tour.

Si la table des niveaux indique que le prêtre-guerrier a obtenu une bénédiction supplémentaire, utilisez la table ci-dessous pour découvrir quelle bénédiction il découvre, afin qu'il l'ajoute à son Livre Sacré. S'il obtient la même bénédiction plusieurs fois, il doit relancer les dés.

Pour faire un test de bénédiction, lancez 1d6 et ajoutez le résultat du dé de Pouvoir de ce tour. Le total doit être supérieur ou égal au nombre donné dans les tables pour que la bénédiction fasse effet. Tenter une bénédiction n'empêche pas le prêtre d'accomplir d'autres actions.

Un prêtre-guerrier ne peut pas lancer la même bénédiction plus d'une fois par tour.

Bénédictions de Sigmar (lancez 2d6)

2- Vaincre

Le pouvoir de Sigmar jaillit à travers le Guerrier, qui redouble d'audace face à son ennemi.

Le prêtre-guerrier se désigne lui-même, ou n'importe quel Guerrier se trouvant sur la même section de donjon que lui. Sur un jet de bénédiction réussi, chaque Guerrier désigné gagne une Attaque supplémentaire pendant ce tour.

Niveau du prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	+1 Attaque
Champion	6+	2	+1 Attaque
Héros	6+	3	+1 Attaque
Seigneur	5+	4	+1 Attaque

Durée : un tour

3- Cœurs d'acier

Alors que les paroles de la bénédiction sont prononcées, une aura scintillante entoure les Guerriers. Cette bénédiction crée une aura magique autour des Guerriers, qui les protège de la magie maléfique.

Les Guerriers ainsi protégés obtiennent une résistance magique durant un tour. Chaque Guerrier béni peut essayer de résister aux effets de tout sort lancé contre lui, en obtenant un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué dans le tableau ci-dessous. Le Prêtre doit préciser quels Guerriers seront protégés.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	Résistance magique 6+
Champion	6+	1	Résistance magique 5+
Héros	6+	2	Résistance magique 5+
Seigneur	5+	2	Résistance magique 4+

Durée : un tour



4- Pouvoir de Sigmar

Imposant ses mains, le prêtre-guerrier invoque son pouvoir pour soigner les blessés, régénérant les chairs meurtries et arrêtant le sang par le seul pouvoir de sa foi.

Les Guerriers affectés par cette bénédiction sont soignés par le pouvoir de Sigmar. Le prêtre décide qui sera soigné, et chaque Guerrier désigné regagne le nombre de points de vie indiqué, éventuellement jusqu'à son total de points de vie de départ.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	1d3 points de vie
Champion	6+	2	1d3 points de vie
Héros	6+	2	1d6 points de vie
Seigneur	5+	4	1d6 points de vie

Durée : Immédiate

5- Bannissement de la peur

Le prêtre clame que Sigmar est avec eux durant ce combat. Les Guerriers ne connaîtront pas la peur.

Pendant que cette bénédiction fonctionne, les Guerriers désignés obtiennent un bonus aux tests de Peur et de Terreur. Le prêtre-guerrier décide qui sera affecté, mais la bénédiction ne peut protéger que des Guerriers situés sur des cases adjacentes au prêtre, ainsi que le prêtre lui-même bien, sûr.

Le tableau ci-dessous montre combien de Guerriers peuvent être protégés en fonction du niveau du prêtre, ainsi que le bonus au test de peur ou de Terreur gagné. Notez que cette bénédiction ne fonctionne que pour un test ; le Guerrier n'obtient pas ce bonus pour tout le reste de l'aventure.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	+1 à la Peur
Champion	7+	1	+1 à la Peur et à la Terreur
Héros	7+	2	+2 à la Peur et à la Terreur
Seigneur	7+	4	+2 à la Peur et à la Terreur

6- Résolution

Le pouvoir de Sigmar est invoqué pour protéger les Guerriers des coups des ennemis qui les assiègent de tous côtés.

Le Guerrier affecté par cette bénédiction obtient un bonus à son Endurance. Cette bénédiction ne fonctionne que sur un seul Guerrier, quel que soit le niveau du prêtre.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Effet
Novice	7+	+1 en E/niveau du prêtre
Champion	7+	+1 en E/niveau du prêtre
Héros	7+	+1 en E/niveau du prêtre
Seigneur	7+	+1 en E/niveau du prêtre

Durée : 1 tour

7- Fléau du Chaos

Tandis que le prêtre lit à haute voix les paroles de son livre relié de cuir, le Guerrier ciblé a l'impression que son épée frappe son adversaire avec une précision accrue.

Le prêtre-guerrier se désigne lui-même, ou un Guerrier situé dans la même section de donjon que lui. Sur un test de bénédiction réussi, toutes les attaques du Guerrier obtiennent un bonus pour toucher, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	+1 au toucher
Champion	6+	1	+1 au toucher
Héros	5+	1	+1 au toucher
Seigneur	4+	1	+2 au toucher

Durée : un tour

8- Malédiction

Le prêtre invoque la malédiction de Sigmar sur les créatures maléfiques qui agressent les Guerriers. Les Monstres ressentent la colère brûlant dans les yeux du prêtre, et connaissent alors la vraie peur. Le prêtre-guerrier utilise cette peur pour rendre les Monstres hésitants et maladroits, offrant ainsi aux Guerriers un temps précieux pour attaquer.

Si cette bénédiction réussit, les Monstres perdent des Attaques. Le prêtre-guerrier peut répartir ces Attaques perdues entre les Monstres comme il le désire.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Attaques perdues
Novice	7+	1
Champion	7+	2
Héros	7+	3
Seigneur	7+	4

Durée : un tour



9- Appel du brave

Les coups du Guerrier atteignent miraculeusement leur cible malgré les efforts désespérés du monstre pour les éviter.

Le prêtre-guerrier désigne certains Guerriers (lui-même inclus) étant sur la même section de donjon que lui. Sur un jet de bénédiction réussi, ces Guerriers peuvent relancer un seul dé qui a échoué pendant ce tour. Le prêtre effectue un seul test de bénédiction, pas un par Guerrier, et décide qui sera béni. Le nombre de Guerriers bénis dépend du niveau du prêtre-guerrier.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	Relancer 1 attaque
Champion	6+	1	Relancer une attaque
Héros	5+	2	Relancer une attaque
Seigneur	4+	4	Relancer une attaque

Durée : Relancez un attaque qui a échoué pendant ce tour



10- Marteau de Sigmar

Emplissant les Guerriers d'une juste colère, le prêtre-guerrier appelle Sigmar pour qu'il prête sa puissance à leurs coups tandis qu'ils combattent les Monstres en Son nom.

Cette bénédiction peut être invoquée sur le prêtre-guerrier lui-même ou sur tout Guerrier situé sur la même section de donjon que lui. Le nombre de Guerriers bénis grandit avec le niveau du prêtre. Les Guerriers bénis obtiennent un bonus de Force quand ils frappent leurs ennemis, comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Le prêtre décide qui sera affecté par cette bénédiction.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	+1 en Force
Champion	6+	2	+2 en Force
Héros	5+	3	+3 en Force
Seigneur	4+	4	+3 en Force

Durée : un tour



11- Délivrance

« Même quand le désespoir le plus sombre nous assaille, proclame le prêtre, Sigmar est présent pour guider les croyants. »

Si le prêtre-guerrier réussit son test de bénédiction, tout Guerrier décidant de fuir peut ajouter un bonus à son jet de dé sur la Table de Fuite, tandis qu'ils fuient leur destin. Cette bénédiction est efficace sur 4 Guerriers.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Effet
Novice	7+	Bonus de +1
Champion	7+	Bonus de +1
Héros	7+	Bonus de +1
Seigneur	7+	Bonus de +1

Durée : un jet de Fuite par Guerrier



12- Intervention

La foi du prêtre-guerrier est si grande que le temps lui-même est ralenti, transformant les Monstres en carcasses bestiales que les Guerriers peuvent attaquer avec facilité.

Les Guerriers bénis obtiennent une Phase des Guerriers supplémentaire durant ce tour. Ceci fonctionne comme s'ils avaient chacun un Anneau de Gel du Temps, sauf que l'effet est restreint au nombre de Guerriers indiqué par le tableau ci-dessous, au lieu de donner automatiquement une Phase des Guerriers supplémentaire à tous les Guerriers.

Niveau du Prêtre	Jet de bénédiction	Nombre de Guerriers affectés	Effet
Novice	7+	1	Une Phase des Guerriers supplémentaire
Champion	7+	2	Une Phase des Guerriers supplémentaire
Héros	7+	3	Une Phase des Guerriers supplémentaire
Seigneur	7+	4	Une Phase des Guerriers supplémentaire

Durée : un tour

Le prêtre-guerrier dans le jeu de rôle

Les prêtres-guerriers ne sont pas facilement effrayés par les horreurs qui attendent les Guerriers dans les souterrains du monde de Warhammer. Ils sont fiers et intraitables, sévères et calmes. Les prêtres-guerriers ne sont pas connus pour leur sens de l'humour, mais une grimace taciturne ou une plaisanterie sarcastique reste possible...

Les prêtres-guerriers sont de fervents adorateurs de Sigmar, et ne toléreront pas qu'on se moque de lui. Les possessions les plus précieuses d'un prêtre sont son livre sacré, l'anneau de jade, l'anneau de commandement et son marteau de guerre. Chacun de ses objets représente l'un des symboles sacrés de Sigmar. Perdre un de ses objets serait source de honte et de détresse pour le prêtre-guerrier.

Leur foi en Sigmar offre aux prêtres-guerriers un pouvoir magique, et ils passent beaucoup de temps en méditation et prières. Pour eux, les donjons ne sont pas uniquement des épreuves mystérieuses et excitantes, et ils ne se sentent pas vraiment concernés par un massacre de Monstres sans motif. Pour eux, les habitants maléfiques des souterrains doivent être repoussés par la force au nom de Sigmar, et ils ne toléreront pas quiconque semblera effrayé par cette tâche.

Tests de caractéristiques

Un prêtre-guerrier est complexe à convertir en chiffres dans le jeu de rôle. Par certains côtés, il est plus proche du Sorcier et du Nain qu'il ne l'est du Barbare ou de l'Elfe. Il sera assez doué pour réagir contre la magie, alors qu'il ne sera pas très bon contre les dangers physiques, comme des pièges ou des embuscades.

Par comparaison avec les exemples d'actions possibles pour les Guerriers, page 166 du livre des règles avancées, peut être que le meilleur moyen d'avoir une idée des actions pour lesquelles le prêtre-guerrier sera doué est de faire la liste de ses modificateurs. Si vous comparez ces modificateurs à ceux des Guerriers de la boîte de base, vous constaterez que le prêtre est un personnage équilibré.

Modificateurs des actions pour le prêtre-guerrier			
Allumer un feu	0	Fabriquer une corde	-1
Assommer un Ennemi	0	Faire des bandages	0
Attacher/Détacher	0	Faire le mort	0
Attendre/interrompre	0	Fouiller des pièces	+1
Bloquer une porte	0	Identification	+1
Bluffer	0	Improviser une arme	0
Bond	0	Interroger	0
Combattre défensivement	0	Lire	+1
Comprendre un langage	+1	Maintenir porte ouverte/fermée	0
Construction	+1	Monter sur les épaules	0
Crocheter une serrure	-1	Ramper	0
Déplacer des objets lourds	0	Renverser	0
Désamorcer un piège	-1	Saut	0
Désarmer un Ennemi	-2	Se balancer à une corde	0
Diversion	0	Se baisser	0
Ecarter	-1	Se cacher	+1
Ecouter à une porte	0	Se mettre à couvert	0
Escalader un mur	0	Soulever une trappe	-1
Examiner un objet	+1	Tir difficile -2	

La sombre caverne était peuplée d'ombres vacillantes à peine visibles. Des yeux ternes scintillaient dans les recoins, des membres en décomposition jonchaient le sol noir et humide. Une aura magique tournoyait autour des squelettes qui s'avançaient vers les Guerriers, des mots impies maintenant en place leurs jambes tremblantes. Des rictus figés fixaient les Guerriers, et un murmure surnaturel atteignit leurs oreilles tandis que les marionnettes fétides et en décomposition du Nécromancien Vidas Vaal s'approchaient des héros en nette infériorité numérique.

Ils étaient descendus dans cette sombre caverne par un orifice du plafond, loin au dessus d'eux, s'aidant de la corde du robuste Nain. Ils avaient alors éclairé les dalles de ce qu'ils pensaient n'être qu'un couloir comme les autres... Ce ne fut que quand ils perçurent des mouvements dans les ténèbres et que les rudes mots caractéristiques de la Magie Nécromantique les atteignirent qu'ils réalisèrent qu'ils étaient parvenus –par mégarde- en Enfer.

Face à la horde de morts-vivants, Gundar le gladiateur avait été paralysé par une terreur glacée, et restait figé sur place. La lueur magique qui entourait Rigellan Moonglow s'éteignit tandis que la peur glaçait l'âme du Sorcier. Même Mog b'Kag, l'Ogre, avait grondé et reculé tandis que squelettes et zombies approchaient.

Ce fut Frère Mortius Semmler, le prêtre-guerrier, qui brisa le sort. Alors que les morts-vivants approchaient leurs griffes pourries des cœurs des Guerriers, il avait levé son marteau de guerre et invoqué la puissance de Sigmar pour chasser les sombres abominations qui les assaillaient.

Pendant un moment, il n'y eut aucune réponse, et le rire moqueur du Nécromancien jaillit des ténèbres. Mortius n'avait pas assez cru en la force de Sigmar. Mais soudain la caverne s'emplit d'une lumière vive, des rayons incandescents d'énergie s'échappant du prêtre pour éclairer la moindre crevasse.

Sifflant et crachant, les créatures des ténèbres reculèrent en désordre, protégeant leurs orbites de cette lumière haïe.

Par un gros effort de volonté renforcé de multiples malédictions, Vidas Vaal renvoya ses séides au combat, les forçant à avancer vers les Guerriers. Mais ces derniers étaient prêts à présent, et accueillirent les morts-vivants avec de l'acier et de la magie.

Bien qu'en grande infériorité numérique, les Guerriers étaient déterminés. Le poing levé de Moonglow déclencha une pluie de feu sur les zombies qui s'approchaient, les transformant en silhouettes enflammées vacillantes errant stupidement dans la caverne.

Mog b'Kab frappa dans les squelettes, les réduisant en débris d'os cassants à l'aide de son puissant gourdin. Passant à côté de l'Ogre enragé, Gundar esquiva les coups maladroits d'une Momie armée d'une masse, et envoya le seigneur en décomposition au sol d'un coup de poing armé de pointes. Faisant face à Vidas Vaal, Semmler le prêtre grimaca et leva son puissant marteau de guerre. Le Nécromancien passa fièvreusement sa langue sur ses lèvres, cherchant une échappatoire. « Mes créations seront votre perte. Ton faible Sigmar ne peut pas t'aider, nous sommes bien trop nombreux –nous serons finalement vainqueurs », ricana le Nécromancien en reculant aussi vite qu'il le pouvait.

Alors qu'ils ressentaient sa peur, un tremblement parcourut les morts-vivants, et eux aussi semblèrent sur le point de fuir, avant de finalement se rallier et poursuivre le combat.

Le prêtre poursuivit le Nécromancien jusqu'à ce qu'il soit acculé contre la paroi de la caverne. « Je permettrai à ces pauvres âmes de se reposer. Tu n'as pas le droit de les séquestrer ici », grommela Semmler en levant son marteau une nouvelle fois. Le Nécromancien se jeta brusquement en avant, de l'acier brillant entre ses mains, cherchant le cœur sous les amples robes.

Alors que le marteau de guerre du prêtre brisait le crâne du Nécromancien en plusieurs fragments sanguinolents, la dernière pensée de Vidas Vaal fut de se demander pourquoi sa lame empoisonnée n'était pas parvenue à passer au travers du tissu délicat composant les robes de son adversaire.

Le corps brisé du Nécromancien heurta le sol, et alors que sa vie s'éteignait, la magie qui animait les zombies, les squelettes et les momies fit de même. En un instant, la horde de morts-vivants s'effondra, ne représentant plus une menace pour les Guerriers qui soupirèrent de soulagement.

Arrêtant le bouclier magique qui l'avait protégé des coups d'une redoutable momie, Moonglow interpella Semmler.

« Nos remerciements te sont acquis, frère –es-tu blessé ? »

Touchant du doigt son plastron à travers l'entaille de ses robes, Semmler secoua la tête.

« Rien qui ne puisse être recousu », grommela-t-il, tandis que l'air soucieux sur le visage de ses compagnons se transformait en amusement.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de dégâts	Endurance	Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Bénédictions/tour	Blocage
1	0	Novice	2	5+	3	1	2	1d6+7	2	1	0	3	3/1	4+
2	2000	Champion	3	5+	3	1	2	2d6+7	3	1	1	3	4/1	4+
3	4000	Champion	3	5+	3	1	3	2d6+7	3	2	1	3	5/1	4+
4	8000	Champion	4	5+	3	1	3	3d6+7	3	2	2	4	5/1	4+
5	12000	Héros	4	5+	3	2	3	3d6+7	4	2	2	4	5/2	3+
6	18000	Héros	4	5+	4	2	3	4d6+7	4	3	3	4	6/2	3+
7	24000	Héros	4	5+	4	2	4	5d6+7	4	3	3	5	7/2	3+
8	32000	Héros	5	5+	4	2	4	5d6+7	5	3	3	5	7/3	3+
9	45000	Seigneur	5	5+	4	3	4	6d6+7	5	3	3	6	8/3	3+
10	50000	Seigneur	5	4+	4	3	4	6d6+7	5	3	3	6	9/3	3+

Le prêtre -guerrier

Le Mouvement du prêtre-guerrier est toujours de 4.

La colonne bénédictions/tours montre deux choses. Le premier chiffre indique de combien de bénédictions dispose le prêtre à ce niveau. Le second chiffre vous dit combien de bénédictions par tout il peut essayer de faire.

