

Warhammer Quest



• SACERDOTE GUERRERO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• SACERDOTE GUERRERO •

Hace miles de años, antes de que existieran los imperios del hombre, los Enanos ya eran una raza antigua y poderosa. Acosados por todos lados por hordas de Orcos y Goblins, los Enanos necesitaban aliados, de manera urgente, para lograr contener la malvada marea verde.

Entonces, encontraron a las tribus primitivas de humanos, viviendo en las tierras que serían conocidas, más tarde, como el Imperio. Muchos miles de guerreros humanos se congregaron para unirse a los Enanos, en la lucha contra los pieles verdes. Y el más grande de todos estos guerreros fue Sigmar. El primer hijo del jefe de la tribu Unberogen.

En las innumerables batallas que lucharon contra los Orcos, Sigmar se ganó el respeto de los Enanos, y llegó a ser conocido como el guerrero más poderoso de su tiempo. Como señal de su respeto y agradecimiento por su ayuda, los Enanos regalaron a Sigmar un mítico martillo de guerra mágico conocido como Ghal Mharaz, que significa "Rompe Cráneos".

Después de derrotar a los Orcos en la famosa batalla del Paso del Fuego Negro, Sigmar fue coronado rey de las tierras que, hoy día, se conocen como el Imperio, para lograr unir a las tribus humanas en un poderoso y único reino. Después de cincuenta años de reinado de éxitos, renunció a su corona y partió hacia el Este, una vez más, para visitar los reinos Enanos. Nunca más fue visto de nuevo y se convirtió en una leyenda.

Con el tiempo llegó a ser adorado como un dios. Y el culto de Sigmar, dirigido por el Gran Teogonista, se convirtió en una de las más poderosas religiones de todo el Imperio.

El centro del culto se encuentra situado en la gran catedral en Altdorf, capital del Imperio. Y Sigmar es ampliamente reconocido, como la deidad patrona del Imperio.

El culto de Sigmar tiene muchas catedrales, templos e iglesias en todo el Imperio. La mayoría de los pueblos o ciudades tienen un templo, incluso en la aldea más pequeña es probable que tengan algún tipo de santuario. Reverenciado por la gente, todos creen que Sigmar aún sigue cuidando de todos, siempre vigilante contra las odiadas fuerzas del Caos.

Los sacerdotes de Sigmar son considerados como manifestaciones físicas de su presencia vigilante. Un Sacerdote Guerrero, siempre es una figura respetada, y que un miembro de la familia sea aceptado en el sacerdocio es un gran honor.

Muchos jóvenes, de todos los rincones del imperio, emprenden el arduo viaje a Altdorf para intentar conseguir la codiciada posición de iniciado en el culto de Sigmar. Los que consiguen ser aceptados son adscritos a una de las catedrales más grandes o templos, para estudiar bajo la tutela de los sacerdotes locales. Sus primeras tareas son de baja categoría, tediosas y difíciles, ya que se les enseñan los valores de la paciencia, diligencia y abnegación. Despues de muchos años de estudio, un iniciado es enviado a recorrer el mundo en el nombre de Sigmar. Con el fuego de la fe y la ardiente convicción en sus venas, estos jóvenes sacerdotes son enviados a hablar con la gente, para difundir la palabra de Sigmar, y para acabar con la corrupción del Caos donde quiera que se encuentre.

Vestidos con túnicas y llevando siempre su Libro Sagrado, estos misioneros de Sigmar administran palabras sabias, tan poderosas como sus martillos de guerra. Hay algunos sacerdotes que no regresan a sus estudios, sino que siguen el viaje como emisarios de Sigmar, repartiendo fe y esperanza a todos los que se encuentran.

Otros regresan, después de un período de meses o años, para entrar en el sacerdocio, ordenados sacerdotes de Sigmar, donde podrán prestar sus servicios en uno de los templos o monasterios, para ascender a través de las filas de los eclesiásticos.

En el juego de Warhammer Quest, eres uno de estos jóvenes sacerdotes guerreros: que ha terminado su entrenamiento básico, y es enviado para encontrar la gloria y el honor en nombre de Sigmar.

Por tanto, debes encontrar una banda de Aventureros que vaya en dirección a los subterráneos de las montañas del Fin del Mundo. Sus motivos son, en gran parte, conseguir riquezas, tesoros, o sea, la lujuria y la codicia del oro. A ti te gusta pensar, que tus motivos son mucho más dignos, a pesar de que, algún tesoro sería apreciado ipor supuesto!

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Sacerdote Guerrero, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, contador, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel. 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 básicas contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos. Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Sacerdote Guerrero, 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.

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, por el Sacerdote. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir al Sacerdote Guerrero. ¡Recuerda devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el del Sacerdote Guerrero! 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 Sacerdote Guerrero 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 SACERDOTE GUERRERO •

El perfil de un Sacerdote Guerrero es:

Heridas	1D6+7
Movimiento	4
Habilidad de Armas	2
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	3
Resistencia	2(3)
Iniciativa	2
Ataques	1
Destrabado	4+

EQUIPO

Antes de ser enviados a administrar la palabra por todo el mundo, a todo Iniciado de Sigmar se le dan los siguientes objetos:

Un Libro Sagrado de Sigmar y un Anillo de Jade.

LIBRO SAGRADO DE SIGMAR

Cada Sacerdote tiene una copia de las palabras de Sigmar y las enseñanzas de su culto, adoptadas, en primer lugar, por el boca a boca, y luego escritas a lo largo de los siglos.

Como parte de sus funciones iniciales, cada Sacerdote tiene su propia copia, escrita a mano, de este trabajo sagrado, le resultará muy útil para destacar entre los paganos. El Libro Sagrado contiene muchas palabras sabias, antiguas oraciones, bendiciones y textos. Se dice que el poder de Sigmar mismo, reside en sus páginas sagradas, y cada libro es venerado como un artefacto mágico sagrado en sí mismo.

Los Sacerdotes de Sigmar no usan la magia como tal, no son magos. Sin embargo, el Libro Sagrado de cada Sacerdote crepita con la poderosa energía de Sigmar.

En batalla, un Sacerdote irradia poder. Él no conoce el miedo. Sigmar está con él, guiando su mano y calmando su mente. Un Sacerdote es poderoso, su fe infunde confianza a los que le rodean, confortando a los cansados y animando a los más temerosos. Las letanías, bendiciones y oraciones de su Libro Sagrado causan un efecto mágico en los corazones de los hombres, incitándoles a lograr hazañas sobrehumanas.

BENDICIONES

De alguna forma, el poder de una bendición está vinculado a la magia. El Sacerdote puede intentar una bendición por turno. Para que la bendición funcione, el jugador tira un dado, y suma lo que haya salido en la Fase de Poder. Si el total es 7+, la bendición funciona. Por ejemplo, si salió un 3 en la Fase de Poder, el Sacerdote tira un dado, y le sale otro 3, como $3 + 3 = 6$, la bendición falla!

El Sacerdote puede elegir lanzar la bendición a Aventurero, que esté en la misma sección de tablero, o a sí mismo.

El Libro Sagrado contiene las bendiciones:

AZOTE DEL CAOS

El Sacerdote lee las palabras de su tomo encuadrado en cuero, y los Aventureros sienten sus armas golpeando a sus enemigos con exactitud y precisión sin precedentes.

Con una tirada de Bendición de 7+, todos los Ataques del Aventurero elegido, en este turno, tienen un +1 al impactar, pues, su mano es guiada por el poder de Sigmar.

LLAMADA A LOS VALIENTES

Los golpes de los Aventureros alcanzan a sus objetivos, a pesar de los esfuerzos que los Monstruos hacen para evitarlos.

Con una tirada de Bendición de 7+, el Aventurero elegido repite un ataque fallido, en este turno.

EL PODER DE SIGMAR

El poder de Sigmar surge de los Aventureros que redoblan sus ataques.

Con una tirada de Bendición de 7+, el Aventurero elegido obtiene un ataque extra, este turno.

Intentar una bendición, no le impide llevar a cabo otra acción, como mover o luchar.

¡El resultado es 1!

Cuando el Sacerdote Guerrero quiere hacer una Bendición, tiene que tirar un dado, si saca un 1, en la tirada de Bendición, la bendición falla de manera automática, sin importar los otros modificadores a la tirada. Un 1 es un 1 y siempre falla!

ANILLO DE JADE



Un anillo jade, de este tipo, tiene la reputación de tener un fragmento del Grifo Jade del Gran Teogonista, y posee el poder de la curación en su interior.

Si eso es cierto o no, la verdad es que, la magia del anillo, parece ser, que funciona. Así que al final de cada turno, si el Sacerdote Guerrero no está en cero Heridas o muerto, el anillo puede curarle a él, y a cualquier Aventurero que esté adyacente a él, y dentro de la misma sección de tablero.

El Sacerdote Guerrero tiene que tirar tres dados. Si obtiene dos resultados iguales, cura un número de Heridas igual a la suma de los resultados iguales. Por ejemplo, si consigue un doble 4, entonces él puede curar 8 Heridas. Si saca tres números iguales, cuenta como un doble.

Las Heridas se reparten entre el Sacerdote Guerrero y los Aventureros situados en cualquiera de las casillas adyacentes a él, de la forma que el Sacerdote Guerrero considere oportuno, con la limitación de que todos los puntos de curación, de un dado, se deben gastar en un solo Aventurero. El Sacerdote Guerrero debe nominar primero, a quién va a curar, antes de tirar los dados.

El Sacerdote Guerrero podría recuperar todas las Heridas él mismo, o dárselas todas a otro Aventurero, o bien, podría repartirlas entre dos Aventureros, por ejemplo.

El Sacerdote obtiene 5 monedas de oro por cada Herida que cura a otro Aventurero.

Sacar un doble 1

Si el Sacerdote Guerrero obtiene un doble 1, entonces, el poder del anillo es drenado, por este turno, y funcionará a la inversa, para recuperarse a sí mismo. Cada Aventurero, designado para la curación, sufre 2 Heridas, sin modificadores.

El Sacerdote puede utilizar el Anillo de Jade una vez por turno.

ARMAS

El Sacerdote comienza con un Martillo de Guerra, que causa 1D6 Heridas más de su fuerza (1D6+3) cada vez que impacta a su enemigo. Además, si el Sacerdote Guerrero saca un 6, al tirar para impactar, entonces, puede tirar un dado adicional por daño para las Heridas (un total de 2D6 +3).

ARMADURA

Un Sacerdote lleva una Placa Pectoral que le da un +1 a su Resistencia, pasando a tener Resistencia 3.

SACERDOTES GUERREROS Y TESORO

Un Sacerdote Guerrero puede usar cualquier objeto de tesoro que encuentre, con las siguientes restricciones:

Un Sacerdote Guerrero no puede llevar ninguna armadura o utilizar un escudo, que no sea su Placa Pectoral.

Nunca puede usar ningún arma que no sea un martillo de guerra.

Un Sacerdote puede utilizar objetos de tesoro relacionados con los Hechiceros.

Tesoros que lanzan hechizos

Algunos objetos de tesoro pueden ayudar al Hechicero almacenando energía, o añadiendo energía a la tirada de dados.

Puesto que un Sacerdote utiliza bendiciones en lugar de hechizos, estos objetos de tesoro funcionan de una manera diferente.

A pesar de que no hay espacio aquí para explicar cómo funciona cada objeto con el Sacerdote Guerrero. La regla básica es que, cualquier objeto que añada Poder, añadirá un +1 a la tirada para el Chequeo de Bendición.

Por ejemplo, si un Sacerdote encuentra una Piedra de Muerte, entonces, una vez por aventura, puede lanzar una bendición si saca 3+, no importa el resultado que saliera en la Fase de Poder. Asimismo, cada uno de los puntos de energía almacenados en un Orbe de Poder puede ser usado para añadir un +1 a la tirada para el Chequeo de Bendición.



Elección de Tesoros

Aunque un Sacerdote Guerrero tiene muchas restricciones a la hora de utilizar tesoros, posee una habilidad especial que le da más oportunidades para conseguir un objeto que realmente quiere.

Si el Sacerdote tiene una carta de tesoro que no quiere y no puede usar, se puede cambiar por la carta de tesoro de otro jugador, justo cuando este la coja del mazo. Si el Sacerdote Guerrero decide que le gustaría tener la nueva carta, el jugador tira un dado y suma +3 al resultado. Si saca 8 ó más, en total, entonces podrá cambiar su carta por la del jugador, lo que obliga al otro jugador a tener un tesoro no deseado.



El Sacerdote sólo puede cambiar tesoros de esta manera bajo ciertas circunstancias. En primer lugar, debe cambiar las cartas, tan pronto como la nueva carta sea mostrada. No podrá decidir que quiere una carta más adelante en el juego, cuando un jugador ya la ha tenido durante varios turnos.

En segundo lugar, debe haber un elemento de intercambio, y sólo se puede intercambiar un objeto que él no puede utilizar por otro que sí pueda utilizar. Por ejemplo, no podría cambiar una carta de "Bolsa de Oro" por el "Escudo del Dragón" sólo porque el escudo tenga un valor de 1300 monedas de oro! Podría, sin embargo, cambiar la carta de "Escudo del Dragón", si la tuviera, por la carta de la Garra de Muerte, porque: a) el Sacerdote no puede utilizar el Escudo del Dragón, y b) sí puede utilizar la Garra de la Muerte.

Por supuesto, esta regla no impide que los jugadores cambien tesoros como quieran, si así lo desean. Asimismo, no se penaliza al Sacerdote por quedarse con un objeto de tesoro que no pueda usar, si quiere venderlo al final del juego, para añadirlo a su total de oro.

•REGLAS AVANZADAS•

En el juego avanzado, puedes mantener a tu Sacerdote Guerrero a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del reglamento, están todas las reglas para subir a tu Sacerdote Guerrero hasta Nivel de Combate 10, incluidas las reglas especiales para la visita a las Poblaciones, el entrenamiento, y una amplia gama de nuevas bendiciones que él puede adquirir. El Sacerdote Guerrero, empieza en Nivel de Combate 1 como un Iniciado.

BENDICIONES INICIALES

En lugar de tomar automáticamente las tres bendiciones de la lista, ahora tienes otra opción. Tú puedes seguir con las mismas tres bendiciones originales (Azote del Caos, Llamada a los Valientes y Poder de Sigmar), o descartar una y coger otra de la Tabla de Bendiciones. Como Iniciado, sólo puedes tener tres bendiciones en tu Libro Sagrado, y si descartas una de las tres ya mencionadas, tiene que tirar en la tabla, para sustituirla.



Las tres bendiciones con las que empieza el Sacerdote Guerrero, en el juego Warhammer Quest básico, han sido cuidadosamente seleccionadas, por lo que, considera bien lo que haces, antes de un cambio.

En realidad, las tres bendiciones iniciales se encuentran entre las que se enumeran en la Tabla de Bendiciones, por lo que, es posible que ivuelvan a salirte otra vez! La diferencia es que, en el juego avanzado, las bendiciones son mucho más poderosas, a medida que el Sacerdote Guerrero avanza de nivel, así que tienen reglas bastante más detalladas. Si decides cambiar tus bendiciones, al empezar con un Sacerdote Guerrero, y te vuelve a salir una de las que ya tenías, tira de nuevo.

TESOROS QUE LANZAN HECHIZOS

Como ya se dijo, el Sacerdote Guerrero puede utilizar ciertos objetos de tesoro que sólo pueden utilizar los Hechiceros. Por ejemplo, si un Sacerdote Guerrero se encuentra una Joya de Energía (Tesoros de Subterráneo, Objetos Mágicos, número 12, página 67 del Libro de Rol), entonces, él tiraría 1D6 para ver cuántos puntos de poder tiene la joya, y podrá usarlos, uno por uno, para añadir +1 al Chequeo de Bendición.

Algunos tipos de objetos mágicos están hechos a medida, para aumentar el poder de los Hechiceros humanos, y el Sacerdote no puede utilizarlos. Estos elementos son los siguientes:

La Vara Diabolum.

El Talismán Azabache.

El Libro de Conocimientos Arcanos.

La Tabla de Adain.

La Vara de Jade.

El Broche de Poder.

ELECCIÓN DE TESOROS

Las reglas para forzar un intercambio de tesoros aún se siguen aplicando en el juego avanzado. Sin embargo, en lugar de tirar un dado y añadir +3 al resultado, el Sacerdote Guerrero, ahora, tira 1D6 y añade su Fuerza de Voluntad. De hecho, el +3 irepresentaba su Fuerza de Voluntad!

BENDICIONES DE SIGMAR

En el juego avanzado, un Sacerdote Guerrero puede invocar un determinado número de bendiciones por turno, dependiendo de su nivel. Su Tabla de Nivel de Combate muestra cuántas bendiciones puede intentar lanzar por turno. Las bendiciones y sus efectos, se enumeran más adelante.

ARMADURA

Un Sacerdote Guerrero no lleva ninguna otra armadura que no sea su Placa Pectoral (+1 Resistencia). A él no le importa comprar pieles, si el clima no es muy bueno, ya que estas ofrecen una protección extra, así como calor.

ANILLO DE MANDO

Con las reglas avanzadas, el Sacerdote Guerrero también lleva un Anillo de Mando sagrado, que a veces le proporciona un bonificador de Fuerza cuando golpea a sus enemigos en combate. El Sacerdote Guerrero sólo recibe el bonificador de Fuerza, si le sale un número, igual o mayor al impactar, según se indica en la siguiente tabla. Estos bonificadores van mejorando, a medida que el Sacerdote avanza en su Nivel de Combate.

Nivel	Tirada al impactar	Bonificador
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

Por ejemplo, si un Sacerdote Guerrero de nivel 6, saca un 5 al tirar para impactar, él recibirá un bonificador de +2 a su Fuerza.

• SACERDOTES GUERREROS EN POBLACIONES •

Cuando los Aventureros llegan a una Población, el Sacerdote Guerrero puede visitar al Alquimista, la Taberna (2D6-2), la Casa de Juego, el Templo, al Fabricante de armaduras, al Armero, al Almacén y al Comerciante de animales.

Él encontrará estas localizaciones, de la manera normal. También puede visitar una nueva localización especial: el Templo de Sigmar. Todas las reglas para encontrar una localización especial se aplican para encontrar el Templo de Sigmar.

TEMPLO DE SIGMAR

En el Templo de Sigmar, el Sacerdote dona, oro y tesoros, a las arcas de la iglesia. Este pago lo hará cuando esté preparado para subir de Nivel de Combate. Y puede hacerse de una de estas dos maneras: o bien, puede visitar el Templo de Sigmar, si lo hay, cada vez que visita una Población, pagando en oro lo que se pueda permitir, o bien, puede esperar hasta que tenga la cantidad total que aparece en su Tabla de Nivel de Combate.



Si elige la primera opción, entonces, el jugador debe ir anotando las cantidades que va donando al templo, hasta que haya donado la cantidad que necesita para subir de nivel. El entrenamiento completo dura una semana.

Los beneficios que obtiene por entrenar, el Sacerdote, se explican más adelante.

DONACIONES PARA EL CULTO DE SIGMAR

Además, cuando se encuentra en el Templo de Sigmar, el Sacerdote Guerrero puede hacer donaciones, que serán dedicadas a destruir a los enemigos de Sigmar. Esto le llevará algún tiempo, pues, el Sacerdote rezará durante muchas horas, meditando sobre los peligros que ha pasado y los peligros que están por venir. Los Sacerdotes de Sigmar, a menudo, pasan días de rodillas ante el altar de Sigmar, en el santuario interior del templo, purgando su espíritu, limpiando sus mentes y preparándose para la próxima incursión en el mundo exterior.

Los Sacerdotes afirman que Sigmar les guía, a través de los peligros, y que ellos son la manifestación física de su gran y poderoso espíritu. Él les da el poder para vencer a todos sus enemigos, y los recompensa por su determinación y esfuerzo.

A cambio del tiempo dedicado a la meditación en el templo, un Sacerdote Guerrero, a veces, se gana la inspiración o ayuda sobrenatural del mismísimo Sigmar, durante la siguiente aventura en la que los Aventureros se embarquen.

Esto se resuelve con el uso de la siguiente tabla.

Básicamente, el Sacerdote Guerrero puede hacer una donación, de acuerdo a la cantidad "sobrante" de oro que tiene. Debe tirar 2D6, sumar los resultados y multiplicarlo por 50.

Esta será la cantidad de oro que debe donar. Una vez que ha hecho esto, haz una tirada de 2D6 y consulta la tabla de abajo.

El Sacerdote puede tratar de hacer esto, una vez por Población.

La tirada de dado en la siguiente tabla no puede verse afectada por la Suerte.



TABLA DE ORACIONES (Tira 2D6)

- | | |
|--|--|
| <p>2 Nada.</p> <p>3-4 El Martillo de Guerra del Sacerdote es mágico durante la siguiente aventura. Además, el Sacerdote Guerrero hace un D6 extra de daño en un solo impacto en la próxima aventura.</p> <p>5 El Sacerdote gana una Herida que se añade a sus Heridas Iniciales de forma permanente.</p> <p>6 El Martillo de Guerra del Sacerdote es mágico durante la siguiente aventura. Además, puede utilizar las Heridas, que le haga a un enemigo, con un ataque, para curarse a sí mismo. Debe declarar, en cuanto impacte a un enemigo, que va a usar esta habilidad, antes de tirar para ver el daño que hace.</p> <p>7 Durante la siguiente aventura, el Sacerdote puede elegir tirar un dado adicional, cuando use su Anillo de Jade, usando un doble para curar, como siempre, (cuidado con el doble 1!). Sin embargo, si lo hace, no puede usar el anillo durante el siguiente turno, ya que está temporalmente agotado.</p> | <p>8 El Martillo de Guerra del Sacerdote Guerrero es permanentemente mágico y, durante la siguiente aventura, llevará inscrita una Runas que añade +1 a su Resistencia.</p> <p>9 El Martillo de Guerra del Sacerdote es permanentemente mágico y, durante la siguiente aventura, causará un D6 + Nivel de Combate Heridas adicionales siempre que obtenga un 6 al tirar para impactar.</p> <p>10 El Sacerdote Guerrero puede elegir, de manera aleatoria, una bendición, que actuará de forma automática, pero sólo podrá lanzarla una vez.</p> <p>11 El poder de Sigmar, corre por las venas del Sacerdote Guerrero. Y, durante la próxima aventura, puede elegir entre un +1 HA, o un +1 Resistencia, o un +1 Fuerza.</p> <p>12 El poder de Sigmar corre a través de las venas del Sacerdote Guerrero. Y, durante la próxima aventura, puede añadir +1 a una cualquiera de sus características.</p> |
|--|--|

· DÍAS TRANQUILOS ·

Los Sacerdotes Guerreros, muy rara vez, pueden pasar un día perdiendo el tiempo. Si el Sacerdote Guerrero tiene un momento libre, por pequeño que sea, comenzará a predicar, a los paganos creyentes, en cualquier tipo de Población en la que se encuentre, ensalzando las virtudes de

Sigmar, y, por supuesto, a menudo atraerá a una gran multitud. Cuando esté en una Población, si al Sacerdote Guerrero le sale el resultado "Día Tranquilo" al tirar en la Tabla de Eventos en Poblaciones, entonces debe consultar la siguiente tabla para ver qué ocurre.

TABLA DE DÍAS TRANQUILOS (Tira 1D6)

1 ¡Denunciado!

Un predicador de otro culto local denuncia el Sacerdote como hereje, y pronto, los ánimos de la gente se ponen muy feos. Tira otro 1D6:

- 1-3 La gente coge el Sacerdote y lo echa fuera de la ciudad, donde esperará a los demás. Deberá pagar sus Gastos Diarios.
- 4-6 Utilizando toda tu sabiduría y las palabras, bien elegidas para la ocasión, el Sacerdote convierte las palabras del predicador en su contra, y muy pronto la multitud está más convencida por el culto de Sigmar que por cualquier otro culto. El Sacerdote Guerrero gana 1D6x100 monedas de oro en forma de donaciones de la multitud.

2-4 Ministerio de la Fe

En todo momento y en todo lugar, el Sacerdote intenta proclamar la Fe. El Sacerdote abre su gran libro, por una página adecuada, y comienza a hablar a la gente, acerca de las grandes obras de Sigmar. Tira un dado:

- 1-2 La muchedumbre se carcajea y se ríe del Sacerdote Guerrero, al cual le tiran con frutas y huevos podridos.
- 3-6 Muy pronto la gente está convencida de que el culto de Sigmar es más conveniente que cualquier otro culto. El Sacerdote gana D6x100 monedas de oro por las donaciones de la gente.

5-6 ¡Realmente es un día tranquilo!

· ENTRENAMIENTO ·

Cuando el Sacerdote esté preparado para subir de Nivel de Combate, cambia su perfil, como se muestra en su Tabla de Nivel de Combate. Para subir un nivel, tiene que pagar la cantidad de oro que aparece en la tabla, aunque como ya se explicó, puede ir donando oro, poco a poco, hasta que haya donado el total necesario para ascender.

Igual que los cambios en su perfil, el Sacerdote Guerrero, a veces, gana una bendición extra, y ahora puede ser capaz de intentar lanzar más bendiciones por turno.

Si su Tabla de Nivel de Combate, indica que el Sacerdote Guerrero ha ganado una bendición extra, entonces deberá tirar en la tabla de abajo para ver la bendición que recibe, y

añadirla a su Libro Sagrado. Si gana la misma bendición dos veces, debe volver a tirar.

Para lanzar una bendición, el Sacerdote Guerrero debe hacer un Chequeo de Bendición. Tira 1D6 y añade, al resultado, lo que salió en la tirada para la Fase de Poder. El resultado total debe ser igual o mayor al número que indique la tabla, para cada bendición en particular.

Intentar lanzar una bendición, no impide, al Sacerdote, llevar a cabo cualquier otra acción.

Un Sacerdote Guerrero no puede intentar lanzar la misma bendición más de una vez por turno.

• BENDICIONES DE SIGMAR (Tira 2D6) •

2 Poder de Sigmar

El poder de Sigmar surge a través de los Aventureros, los cuales redoblan sus ataques contra el enemigo.

El Sacerdote Guerrero puede designarse a sí mismo, o a cualquier Aventurero que se encuentre en la misma sección de tablero. Si supera el Chequeo de Bendición, cada uno de los Aventureros afectados obtiene un ataque adicional este turno.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	+1 A
Campeón	6+	2	+1 A
Héroe	6+	3	+1 A
Señor	5+	4	+1 A
Duración: 1 turno			

3 Corazones de Acero

Cuando comienza a pronunciar las palabras de la bendición, un aura brillante rodea a los Aventureros.

Esta bendición crea un aura mágica que rodea a los Aventureros, y los protege contra los efectos de la magia maligna.

Los Aventureros protegidos tendrán la habilidad de Resistencia a la Magia durante un turno. Cada Aventurero bendecido, podrá evitar los efectos de cualquier hechizo que le lancen contra él, si saca un resultado igual o mayor a la tirada requerida. El Sacerdote designa a los Aventureros afectados.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	6+ RM
Campeón	6+	1	5+ RM
Héroe	6+	2	5+ RM
Señor	5+	2	4+ RM
Duración: 1 turno.			



4 Vigor de Sigmar

Al imponer sus manos, el Sacerdote Guerrero atrae el poder de curar, sobre los heridos. Las heridas se cierran, los huesos se sueldan y las hemorragias se cortan gracias al poder de su fe.

Los Aventureros, que son afectados por esta bendición, recuperan sus heridas por el poder de Sigmar. El Sacerdote Guerrero decide quién se cura, y cada Aventurero afectado recupera el número de Heridas indicado, hasta un máximo de su número de Heridas Iniciales.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	1D3 H
Campeón	6+	2	1D3 H
Héroe	6+	2	1D6 H
Señor	5+	4	1D6 H

Duración: Inmediata

5 Ahuyentar el Miedo

El Sacerdote proclama que Sigmar está con ellos en el combate, y los Aventureros no conocerán el miedo.

Mientras esta bendición siga activa, los Aventureros afectados podrán aplicar un modificador a los chequeos que realicen de Miedo y de Terror. El Sacerdote Guerrero designa a los Aventureros afectados, aunque la bendición solamente puede afectar a los Aventureros adyacentes al Sacerdote, y por supuesto el propio Sacerdote.

La siguiente tabla muestra el número de Aventureros se ven afectados, de acuerdo con el Nivel de Combate del Sacerdote, y que bonificadores, a los Chequeos de Miedo y Terror, ganan. La bendición sólo dura para un Chequeo de Miedo o Terror, no para el resto de la aventura.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	+1M
Campeón	7+	1	+1M, +1T
Héroe	7+	2	+2M, +2T
Señor	7+	4	+2M, +2T

6 Duro como el Acero

El poder invocado de Sigmar protege a los Aventureros de los golpes de los enemigos.

El Aventurero bendecido obtiene, durante un turno, un bonificador a su Resistencia, según la siguiente tabla. Esta bendición sólo puede afectar a un Aventurero.

Nivel	Chequeo de Bendición	Efecto
Novato	7+	+1R/Nivel Sacerdote
Campeón	7+	+1R/Nivel Sacerdote
Héroe	7+	+1R/Nivel Sacerdote
Señor	7+	+1R/Nivel Sacerdote

Duración: 1 turno.

7 Azote del Caos

Al pronunciar las palabras de su libro, los Aventureros sienten sus armas golpeando a sus enemigos con gran exactitud y precisión.

El Sacerdote Guerrero puede designarse a sí mismo, o a cualquier Aventurero situado en la misma sección de tablero. Si supera el Chequeo de Bendición, el Aventurero podrá aplicar un modificador al impactar en todos sus Ataques de ese turno.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	+1 impactar
Campeón	6+	1	+1 impactar
Héroe	5+	1	+1 impactar
Señor	4+	1	+2 impactar

Duración: 1 turno.



8 Condenación

El Sacerdote Guerrero invoca el poder de Sigmar contra las malvadas criaturas que acosan a los Aventureros. Los Monstruos ven la ira en los ojos del Sacerdote Guerrero y empiezan a conocer el miedo. El Sacerdote utiliza este miedo para crear la duda en los Monstruos, dando a los Aventureros, un tiempo precioso para atacar.

Si supera el Chequeo de la Bendición, el Sacerdote puede hacer que los Monstruos pierdan un número de ataques. Él puede dividir el número de ataques perdidos entre varios Monstruos si quiere.

Nivel	Chequeo de Bendición	Ataques perdidos
Novato	7+	1
Campeón	7+	2
Héroe	7+	3
Señor	7+	4

Duración: 1 turno.



9 Llamada a los Valientes

Los golpes de los Aventureros alcanzan a sus objetivos, a pesar de los esfuerzos que los Monstruos hacen para evitarlos.

El Sacerdote puede nombrar a un número de Aventureros (incluido él mismo) que estén en la misma sección de tablero. Si supera el Chequeo de Bendición, estos Aventureros pueden repetir un ataque que hayan fallado en este turno. El Sacerdote solamente tiene que hacer un Chequeo de Bendición, no uno por Aventurero, y él decide a quién le afecta. El número de Aventureros afectados depende del Nivel de Combate del Sacerdote.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	repite 1A
Campeón	6+	1	repite 1A
Héroe	5+	2	repite 1A
Señor	4+	4	repite 1A

Duración: Repite un ataque fallido este turno.



10 Martillo de Sigmar

Envolviendo a los Aventureros rabiosa furia, el Sacerdote invoca el poder de Sigmar aumentando la fuerza de los ataques de los Aventureros, para que golpeen a los Monstruos en su nombre.

El Sacerdote Guerrero puede nombrar a un número de Aventureros (incluido él mismo) que se encuentren en la misma sección de tablero. Cuanto mayor sea el Nivel de Combate del Sacerdote, más Aventureros podrán verse afectados. Los Aventureros bendecidos ganan un modificador a la Fuerza cuando golpean a sus enemigos, como se indica en la tabla de abajo. El Sacerdote decide quién se ve afectado por la bendición.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	+1F
Campeón	6+	2	+2F
Héroe	5+	3	+3F
Señor	4+	4	+3F

Duración: 1 turno.



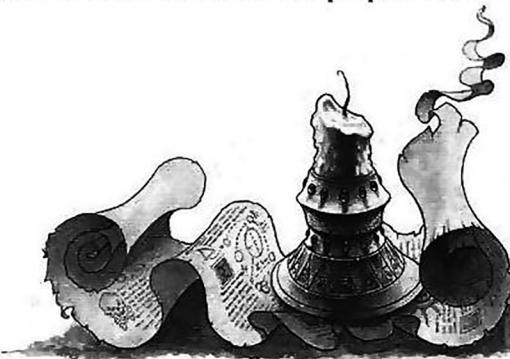
11 Refugio de Sigmar

"Aun en los tiempos de desesperación más oscuros" proclama el Sacerdote, "Sigmar estará allí para guiar a los fieles".

Si el Sacerdote Guerrero supera el Chequeo de Bendición, los Aventureros que decidan escapar del Subterráneo en el que están, podrán sumar el bonificador indicado en la tabla de abajo, a sus tiradas para superar la Tabla de Escape. Esta bendición afecta hasta un máximo de cuatro Aventureros.

Nivel	Chequeo de Bendición	Efecto
Novato	7+	+1 bonificador
Campeón	7+	+2 bonificador
Héroe	7+	+3 bonificador
Señor	7+	+4 bonificador

Duración: 1 tirada de Escape por Aventurero.



12 Intervención Divina

Es la fe del Sacerdote Guerrero la que fabrica el tiempo, y puede hacerlo más lento, disminuyendo la velocidad de las reacciones de los Monstruos para que los Aventureros puedan golpearles con facilidad.

Los Aventureros afectados ganan una Fase de Aventureros extra en este turno. Esto funciona como si cada uno de ellos tuviera un Anillo de Congelar el Tiempo, excepto que, el efecto se manifiesta en el número de Aventureros que indica la tabla de abajo, en lugar de darles, de forma automática, una Fase de Aventureros adicional a todos.

Nivel	Chequeo de Bendición	Aventureros afectados	Efecto
Novato	7+	1	FA extra
Campeón	7+	2	FA extra
Héroe	7+	3	FA extra
Señor	7+	4	FA extra

Duración: 1 turno.

• GUÍA DEL JUEGO DE ROL •

Los Sacerdotes Guerreros no se intimidan fácilmente, por horrores que puedan ser capaces de agitar las mentes de los demás Aventureros, en los subterráneos del Mundo de Warhammer. Ellos son muy orgullosos y desafiantes. Impasibles y calmados cuando todo es un caos.

Los Sacerdotes Guerreros no destacan por su sentido del humor, aunque, de vez en cuando, pueden tener una sonrisa o hacer una broma sarcástica.

Los Sacerdotes Guerreros son fieles devotos de Sigmar, y no tolerarán que se pronuncie su nombre en vano. Las posesiones máspreciadas de un Sacerdote es su Libro Sagrado, el Anillo de Jade, el Anillo de Mando y su Martillo de Guerra, cada uno es una muestra de los símbolos sagrados de Sigmar. Perder cualquiera de estos objetos causaría, al Sacerdote Guerrero una gran aflicción y vergüenza.

Su fe en Sigmar da, al Sacerdote Guerrero, una especie de poder mágico. Pasan mucho tiempo sumidos en sus pensamientos y devoción. Para ellos, los subterráneos bajo el mundo no son un gran reto apasionante y misterioso, y no matan a los Monstruos por diversión. Para ellos, los habitantes del mal, de los subterráneos, deben ser expulsados por la fuerza, en el nombre de Sigmar, y no se permitirá ninguna excusa para no realizar esta tarea.

PRUEBAS DE CARACTERISTICAS

Un Sacerdote Guerrero es difícil de calificar en el juego de rol. Pues, en algunos aspectos estará más cerca del Hechicero y del Enano que del Bárbaro o el Elfo. Él será bastante bueno en reaccionar contra la magia o trampas mágicas, etc. Si bien no es muy bueno para reaccionar frente a peligros físicos, tales como trampas y emboscadas.



MODIFICADORES DE ACCIÓN DEL SACERDOTE GUERRERO

Abrir una cerradura	-1
Abrir una trampilla	-1
Arma improvisada	0
Arrastrarse	0
Aturdir enemigos	0
Balancearse de una cuerda	0
Comenzar un fuego	0
Construir	+1
Crear una cuerda	-1
Cruzar	0
Desarmar a un enemigo	-2
Desarmar una trampa	-1
Disparo difícil	-2
Distraer a un enemigo	0
Disuadir a los enemigos	0
Echarse a un lado	-1
Eludir	0
Entender una conversación	+1
Esconderse	+1
Escuchar tras una puerta	0
Esperar/Interrumpir	0
Hacer vendas	0
Hacerse el muerto	0
Identificar	+1
Interrogar	0
Leer	+1
Luchar defensivamente	0
Mantener puerta abierta/cerrada	0
Mantener puerta abie/cer con cuña	0
Mover objetos pesados	0
Registrar habitaciones	+1
Registrar objetos	+1
Saltar	0
Soltar/Atar con cadenas	0
Subirse a los hombros	0
Subir una pared	0
Tirar al suelo	0
Tomar una cubierta	0

La oscura caverna estaba llena de formas asombrosas que se distinguían vagamente. Ojos que brillaban, con tono apagado, en la oscuridad, y decadentes miembros que se arrastraban en el húmedo y oscuro piso. El resplandor de una magia arcana se iba arremolinando alrededor de los esqueletos que acechaban a los Aventureros. Palabras oxidadas sostenían sus extremidades sacudidas. Rictus sonríe mirando a los Aventureros y un extraño murmullo llega a sus oídos como los títeres fétidos y en descomposición del Nigromante Vidas Vaal cerrando a los héroes en inferioridad numérica.

Habían descendido, a la oscura caverna, a través de un agujero en el techo, bajando por la robusta cuerda del Enano, que caía sobre las losas de lo que suponía que iba a ser otro largo pasillo abandonado. Sólo cuando percibieron el movimiento en las sombras, y escucharon las duras palabras de magia nigromántica, los Aventureros se dieron cuenta de que habían caído, por accidente, en un agujero infernal.

Frente a la tambaleante horda de muertos vivientes, Gundar, el Luchador de Pozo, que había sido capturado por el terrorífico y escalofriante ejército de hueso, estaba clavado en el suelo. El brillo mágico que rodeaba a Rigellan Moonglow desapareció, cuando el miedo paralizó la mente del Hechicero. Incluso Mog d'Kag, el Ogro, gruñó y se alejó cuando los zombis y esqueletos se iban acercando.

Había sido el Hermano Mortius Semmler, el Sacerdote Guerrero, el que había roto el hechizo. En el momento en el que, los muertos vivientes comenzaron a caminar hacia ellos, con sus decaídas y enfermas garras, y dispuestos a arrancarles los corazones de los Aventureros, había levantado en alto su poderoso martillo e hizo un llamamiento al poder de Sigmar, para conseguir expulsar a las oscuras abominaciones que les atacaban.

Por un momento no hubo respuesta, y la risa burlona del Nigromante, merodeando en las sombras, llenó la sala. Mortius no había vacilado, su fe en el poder de Sigmar era muy fuerte, en su mente. Entonces, el subterráneo se llenó de una luz brillante. Incandescentes rayos de energía, que irradiaban desde el Sacerdote, llenaban cada pequeña grieta de la cueva con una cruda luz blanca.

Silbando y escupiendo, las viles criaturas de la oscuridad fueron rechazadas en desbandada, protegiéndose los ojos del odiado resplandor.

Con un esfuerzo de voluntad y muchas maldiciones, Vidas Vaal lanzó, de nuevo, a sus secuaces al combate, forzándolos a dirigirse hacia los Aventureros. Pero, ahora estaban listos para luchar, y él se reunió con los No-muertos con frío acero y poderosa magia.

Superados ampliamente por número, los Aventureros estaban decididos a luchar contra las criaturas de muerte. El puño en alto de Moonglow desató una lluvia de fuego sobre los zombis que se iban acercando, convirtiéndolos en llamas, figuras asombrosas, que deambulaban torpemente alrededor de la cueva.

Mog d'Kab se metió en medio de todos los tambaleantes esqueletos, haciendo astillas sus huesos de cristal, con su poderoso pico. Junto al enfurecido ogro, Gundar esquivó los torpes golpes de una momia armada con una maza, y le estrelló, a la figura en descomposición, el puño pincho, en su estómago. Cara a cara con Vidas Vaal, Mortius Semmler, el Sacerdote Guerrero sonrió, levantando su poderoso martillo de guerra, en alto. El Nigromante se humedeció los labios febrilmente buscando una salida. "Mis creaciones serán tu perdición, tu pobre Sigmar nunca podrá ayudarte, todos nosotros, vamos a llegar a ese final", se burló el Nigromante, retrocediendo lo más rápido que podía.

Como si se pudieran sentir el miedo de su creador, un gran escalofrío recorrió a toda la horda de No-muertos, y ellos también vacilaron, por un momento, antes de recuperarse y continuar con la lucha.

El Sacerdote Guerrero se dirigió, él solo, hacia adelante, siguiendo el Nigromante Vidas Vaal hasta que su espalda llegó a la pared de la caverna. "Voy a permitir que estas pobres almas descansen, por fin. Tú no tienes derecho a obligarles a estar aquí", gruñó Semmler, levantando su martillo, una vez más. El Nigromante se abalanzó de repente, hacia delante. El frío acero brilló en su mano, golpeando en el corazón del sacerdote, bajo sus túnicas.

Con su martillo de guerra, el Sacerdote Guerrero rompió el cráneo del Nigromante en varios trozos ensangrentados. El último pensamiento que a Vidas Vaal le pasó por su cabeza, fue preguntarse: ¿por qué su hoja envenenada no había podido penetrar en el paño de la túnica de su adversario?

El espasmódico cuerpo del Nigromante cayó al suelo, y tal como su vida le dejó, también lo hizo la magia que animaba a los zombis, esqueletos y momias. Y, en un momento, todo el grupo de No-muertos se estrelló contra el suelo, ya no eran una amenaza, y los Aventureros suspiraron con alivio.

Soltando el escudo mágico protector, que le había sido protegido de los golpes de una poderosa momia, Moonglow gritó al ver a Semmler, y corrió hacia él.

"Oh, por favor, que todo esté en orden, hermano sacerdote, ¿está usted mal herido?"

Palpando con sus dedos a través de sus ropas. Semmler negó con la cabeza.

"Nada que no se pueda coser", sonrió, al ver las miradas de preocupación, que se cambiaban por diversión, en los rostros de sus compañeros.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL SACERDOTE GUERRERO.

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

*La columna Bendiciones/Turno indica cuántas bendiciones tiene el Sacerdote en ese nivel. La segunda entrada indica cuántas bendiciones puede intentar lanzar por turno.



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

SACERDOTE GUERRERO.
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619