

# El Sacerdote Guerrero



Sigmar fue el primer humano en ser coronado rey de lo que actualmente se conoce como el Imperio. Después de cincuenta años de reinado cedió su corona para dirigirse hacia el Imperio Enano, y nunca más se le volvió a ver

Posteriormente empezó a ser adorado como un dios, y finalmente el Culto a Sigmar, dirigido por el gran Teogonista, llegó a convertirse en uno de los más poderosos del Imperio.

El Culto a Sigmar dispone de numerosas catedrales, templos e iglesias por todo el Imperio. Los Sacerdotes de Sigmar se consideran manifestaciones físicas de su presencia, y es una figura muy respetada, por lo que jóvenes de todo el Imperio se dirigen a Altdorf para ser aceptados como iniciados.

Este aventurero representa a uno de los jóvenes iniciados del culto que ha sido enviado en busca del honor y la gloria de Sigmar antes de ser ordenado. A diferencia de los demás Aventureros no sólo busca oro (que nunca vienen mal), también busca erradicar el mal del mundo, aunque sea a golpe de martillo (yase sabe, a Sigmar rogando y con el mazo dando...)

## Equipamiento

### ARMA

**Martillo de Guerra:** El Sacerdote Guerrero va armado con un impresionante *Martillo de Guerra* que causa 1D6+3 Heridas, que sumadas a su Fuerza 3 da un total de 1D6+6 Heridas. Si obtiene un resultado de 6 al impactar causará 1D6 Heridas adicionales para un total de 2D6+3 Heridas (2D6+6 Heridas al sumar la Fuerza).

### EQUIPO

**Libro Sagrado:** El Sacerdote puede intentar lanzar una *Bendición* por turno. Puede lanzarla sobre el mismo o sobre cualquier otro Aventurero en la misma sección de tablero. Tira un dado y súmale el resultado obtenido en la tirada de la fase de poder. La *Bendición* funcionará con un resultado de 7+. Intentar lanzar una *Bendición* no le impide al Sacerdote efectuar cualquier otra acción.

Si el Sacerdote obtiene un Resultado de 1 en la tirada de dado, la *Bendición* falla automáticamente, sin importar los otros modificadores de la tirada.

El *Libro Sagrado* contiene las siguientes *Bendiciones* \*:

<b>Azote del Caos</b>	Los Aventureros sienten como sus armas son guiadas por alguna fuerza extraña, atacando a sus enemigos con precisión. Un Aventurero tiene un +1 para impactar durante este turno.
<b>Suerte de los Valientes</b>	Milagrosamente, ataques que parecen fallos seguros impactan a los Monstruos, a pesar de sus intentos por esquivarlos. Un Aventurero puede repetir un ataque fallado durante este turno.
<b>El Poder de Sigmar</b>	El Poder de Sigmar recorre a los Aventureros, que redoblan sus ataques contra sus enemigos. Un Aventurero dispone de 1 Ataque adicional durante este turno.

\* Para más información consulta la *Tabla de Bendiciones*.

**Anillo de Jade:** El Sacerdote puede utilizar el *Anillo de Jade* una vez por turno. Al final de cada turno, si el Sacerdote no está a cero Heridas o muerto, el anillo puede curarle a él y a cualquier Aventurero adyacente.

El Sacerdote lanza 3 dados. Si obtiene un resultado doble recupera ese número de Heridas. Por ejemplo, si obtiene dos 4, recuperaría 8 Heridas. Si obtiene un resultado triple lo mismo, se considera como un doble. Las Heridas pueden repartirse entre el Sacerdote Guerrero y cualquier Aventurero que se

encuentre Adyacente a él, con la limitación que todas las Heridas de un mismo dado deben ir al mismo Aventurero.

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

## ARMADURA

**Placa Pectoral:** La *Placa Pectoral* proporciona un modificador de +1 a la Resistencia.

## Reglas Especiales

En una saga, el Sacerdote Guerrero dispone de más opciones de las indicadas en su ficha básica de aventurero, especialmente en lo que respecta a las *Bendiciones de Sigmar*. A continuación tienes todas las reglas especiales aplicadas al Sacerdote Guerrero.

### BENDICIONES INICIALES

En vez de disponer inicialmente de las tres *Bendiciones* indicadas en el *Libro Sagrado* (que han sido elegidas por su utilidad básica para un grupo de Aventureros que empieza su andadura), si lo prefieres, puedes cambiar cualquiera de ellas por otra de las *Bendiciones* descritas en la *Lista de Bendiciones*; pero, inicialmente sigues sin poder tener más de tres bendiciones en el *Libro Sagrado*.

### EL SACERDOTE GUERRERO Y LOS TESOROS



El Sacerdote Guerrero puede utilizar cualquier objeto de tesoro que encuentren los Aventureros, con las siguientes restricciones:

- No puede utilizar ningún tipo de armadura o escudo, a excepción de su Placa Pectoral.
- Jamás puede utilizar ningún arma que no sea su *Martillo de Guerra*.
- Puede utilizar los objetos que habitualmente tan sólo podrían utilizar los Hechiceros; excepto aquellos que sirven para aumentar el número de puntos de poder del Aventurero o que modifiquen la tirada para lanzar hechizos, pues las Bendiciones de Sigmar no son realmente hechizos.

Aunque un Sacerdote Guerrero está ligeramente restringido en los tesoros que puede utilizar, posee una habilidad especial que le permite tener más posibilidades de obtener el objeto que le interesa.

Si posee un tesoro que realmente no le interesa, puede intercambiarlo por otro a cualquier Aventurero que se preste a ello; o, si el Aventurero no quiere intercambiarlo, el Sacerdote Guerrero puede intentarlo contra su voluntad. Para ello, debe tirar 1D6+3 y obtener un resultado de 8 o más. Además, este intento de intercambiar el objeto debe efectuarse en cuanto se descubre el objeto; y debe intercambiarlo por un objeto que pueda utilizar (no vale intercambiarlo por un objeto que no le sirviese de nada pero que pudiese convertirlo en oro en cuanto llegue a una población).

### EL ANILLO DEL PODER

En cuanto deja de ser un iniciado (aumenta su *Nivel de Combate* a 2), el Sacerdote Guerrero recibe el *Anillo del Poder*, que le permite incrementar su Fuerza si obtiene el valor indicado en la siguiente tabla. El modificador a la Fuerza es aplicable a un solo ataque cada vez. El anillo puede utilizarse como máximo una vez por turno.

Nivel	Resultado Necesario	Bonificador
2	6+	+1
3	5+	+1
4-5	6+	+2
6-7	5+	+2
8-9	6+	+3
10	5+	+3

## Asentamientos

Al llegar a una población, el Sacerdote Guerrero puede visitar el *Laboratorio del Alquimista*, la *Taberna*, la *Casa de Apuestas*, el *Templo* y el *Mercado*. Además, puede visitar el *Templo de Sigmar*.

### EL TEMPLO DE SIGMAR

El Sacerdote Guerrero puede visitar el *Templo de Sigmar* (si existe alguno) al visitar una población. Además de poder seguir su tutelaje (entrenando para avanzar un *Nivel de Combate*), puede efectuar donaciones en forma de ofrendas de Monstruos destruidos en nombre de Sigmar. Para ello, el Sacerdote Guerrero debe invertir mucho tiempo, pues tiene que orar varias horas, meditando sobre los peligros que ha superado y los que todavía debe superar. Los Sacerdotes de Sigmar a menudo pasan días enteros arrodillados ante el altar de Sigmar purgando su espíritu, purificando su mente y preparándose para su siguiente lucha en el mundo exterior. Después del tiempo que ha pasado meditando en el templo, un Sacerdote Guerrero, a veces, obtiene una visión o ayuda sobrenatural del propio Sigmar para ayudarlo en su siguiente aventura. Para determinar este tipo de ayuda, el Sacerdote Guerrero debe efectuar una donación igual al oro que “le sobre”. Tira 2D6 y multiplica la suma de los resultados por 50. El resultado final es el dinero que “le sobra” al Aventurero y decide donar al templo. Una vez efectuada la donación, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

TABLA DE ORACIONES

2D6	Efecto
2	No sucede nada.
3-4	El <i>Martillo de Guerra</i> del Sacerdote se considera mágico durante toda la siguiente aventura. Además, el Sacerdote Guerrero puede causar 1D6 Heridas adicionales en un único impacto durante la siguiente aventura.
5	El Sacerdote Guerrero aumenta permanentemente en +1 su atributo de Heridas.
6	El <i>Martillo de Guerra</i> del Sacerdote se considera mágico durante toda la siguiente aventura. Además, el Sacerdote Guerrero puede sanar tantas Heridas como cause a un enemigo en un único ataque durante la siguiente aventura. El Aventurero debe declarar que utilizará las heridas causadas para curarse en cuanto impacte, pero antes de determinar el número de Heridas causadas con su ataque.
7	Durante la siguiente aventura, el Sacerdote Guerrero puede elegir tirar un dado adicional al utilizar su <i>Anillo de Jade</i> ; pero, en este caso, no podrá utilizar el anillo en el turno siguiente, pues su poder habrá quedado temporalmente agotado.
8	El <i>Martillo de Guerra</i> del Sacerdote Guerrero se vuelve permanentemente mágico; y , además, durante la siguiente aventura, llevará inscrita una <i>Runa</i> que aumenta en +1 su Resistencia.
9	El <i>Martillo de Guerra</i> del Sacerdote Guerrero se vuelve permanentemente mágico; y , además, durante la siguiente aventura, causará 1D6 + <i>Nivel de Combate</i> Heridas adicionales siempre que obtenga un 6 natural en la tirada para impactar.
10	El Sacerdote Guerrero puede elegir aleatoriamente una <i>Bendición</i> que actuará de forma automática, pero solo podrá lanzarla una vez.
11	El poder de Sigmar corre por las venas del Sacerdote Guerrero. Durante la siguiente aventura, podrá aumentar +1 uno de los siguientes atributos: HA, F o R.
12	El poder de Sigmar corre por las venas del Sacerdote Guerrero. Durante la siguiente aventura, podrá sumar +1 a todos sus atributos.

### ENTRENAMIENTO

Además de rezar a Sigmar, el Sacerdote Guerrero puede entrenarse en el *Templo de Sigmar* para aumentar su *Nivel de Combate*; para lo cual debe seguir el procedimiento habitual.

Al aumentar de *Nivel de Combate*, el Sacerdote Guerrero, además de mejorar sus atributos, es posible que aprenda a realizar nuevas *Bendiciones de Sigmar*, o que pueda realizar más por turno. Si en la *Tabla de Experiencia* se indica que conoce un total de *Bendiciones de Sigmar* superior a las que conoce en estos momentos, efectúa una tirada de 2D6 en la *Tabla de Bendiciones de Sigmar* (si el resultado indica una *Bendición* ya conocida repite la tirada).

El Sacerdote Guerrero podrá escribir esta nueva *Bendición* en su *Libro Sagrado* y utilizarla como prefiera a partir de la siguiente aventura.



## Tabla de Experiencia

SACERDOTE GUERRERO																
Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Bend*	Voluntad	Trabado	
1	0	Iniciado	4	2	5+	3	1	2	1D6+7	2	1	0	3/1	3	4+	
2	2.000	Campeón	4	3	5+	3	1	2	2D6+7	3	1	1	4/1	3	4+	
3	4.000	Campeón	4	3	5+	3	1	3	2D6+7	3	2	1	5/1	3	4+	
4	8.000	Campeón	4	4	5+	3	1	3	3D6+7	3	2	2	5/1	4	4+	
5	12.000	Héroe	4	4	5+	3	2	3	3D6+7	4	2	2	5/2	4	3+	
6	18.000	Héroe	4	4	5+	4	2	3	4D6+7	4	3	3	6/2	4	3+	
7	24.000	Héroe	4	4	5+	4	2	4	5D6+7	4	3	3	7/2	5	3+	
8	32.000	Héroe	4	5	5+	4	2	4	5D6+7	5	3	3	7/3	5	3+	
9	45.000	Señor	4	5	5+	4	3	4	6D6+7	5	3	3	8/3	6	3+	
10	50.000	Señor	4	5	4+	4	3	4	6D6+7	5	3	3	9/3	6	3+	

\* Bendiciones que conoce / utiliza por turno.

## Nuevas Habilidades y Bendiciones

Al igual que el Hechicero, el Sacerdote Guerrero no gana nuevas habilidades al aumentar de *Nivel de Combate* como ocurre con el resto de Aventureros. En su lugar adquiere la capacidad de usar nuevas *Bendiciones* y de aumentar el número de ellas que puede utilizar por turno.

### CHEQUEO DE BENDICIÓN

Para poder lanzar una *Bendición*, el Sacerdote Guerrero debe tirar 1D6 y sumar el resultado obtenido en la tirada para determinar el nivel de poder de ese turno. Si el resultado final es igual o superior al valor indicado para el nivel actual del Sacerdote en la *Bendición* correspondiente, habrá conseguido lanzar la *Bendición* y se aplicarán sus efectos.

Un Sacerdote Guerrero no puede lanzar la misma *Bendición* más de una vez por turno.

El aumento de experiencia del Sacerdote Guerrero puede conducirle al aprendizaje de nuevas *Bendiciones*. Atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando un Sacerdote Guerrero adquiera una nueva *Bendición*, lanza 2D6 y compara el resultado con la siguiente tabla. Si el resultado es una *Bendición* ya poseída repite la tirada hasta conseguir una nueva *Bendición*.

### BENDICIONES DE SIGMAR

- El Poder de Sigmar:** El Sacerdote Guerrero puede designar a cualquier Aventurero (puede ser él mismo) que se encuentre en la misma sección de tablero. Si supera el Chequeo de Bendición, los Aventureros afectados podrán efectuar un Ataque adicional.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	+1A
2-4	6+	2	+1A
5-8	6+	3	+1A
9-10	5+	4	+1A

*Duración:* 1 Turno.

- Corazones de Acero:** La *Bendición* crea un aura mágica alrededor de los Aventureros protegiéndolos de la magia maligna.

Los Aventureros protegidos poseerán *Resistencia a la Magia* durante un turno. Cada guerrero así protegido podrá evitar los efectos de cualquier hechizo lanzado contra él si obtiene un resultado igual o superior al indicado en la tabla. El Sacerdote Guerrero designa a los Aventureros afectados.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	RM 6+
2-4	6+	2	RM 5+
5-8	6+	3	RM 5+
9-10	5+	4	RM 4+

*Duración:* 1 Turno.

- 4 **El Vigor de Sigmar:** Los Aventureros afectados por esta *Bendición* son sanados por el poder de Sigmar. El Sacerdote Guerrero decide que Aventureros son sanados. Cada uno de ellos recibirá el número de Heridas indicado, hasta un máximo igual a sus Heridas iniciales.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	1D3 H
2-4	6+	2	1D3 H
5-8	6+	3	1D6 H
9-10	5+	4	1D6H

*Duración:* Instantánea.

- 5 **Ahuyentar el Miedo:** Mientras esta *Bendición* siga activa, los Aventureros afectados podrán aplicar un modificador a sus chequeos de *Miedo* (M) y *Terror* (T). El Sacerdote Guerrero designa a los Aventureros afectados; aunque tan sólo puede afectar a los situados Adyacentes a él y a sí mismo. El efecto de la *Bendición* dura hasta que el Aventurero efectúe su primer chequeo de Miedo o Terror, o hasta el final de la aventura.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	+1M
2-4	7+	2	+1M / +1T
5-8	7+	3	+2M / +2T
9-10	7+	4	+2M / +2T

*Duración:* Especial

- 6 **Duro como el Acero:** Esta *Bendición* sólo puede afectar a un Aventurero, sea cual sea el nivel del Sacerdote Guerrero. El Aventurero que recibe la *Bendición*, consigue un bonificador a su Resistencia durante un turno según la siguiente tabla.

Nivel	Chequeo Bendición	Efecto
1	7+	+1 R / Nivel Sacerdote
2-4	7+	+1 R / Nivel Sacerdote
5-8	7+	+1 R / Nivel Sacerdote
9-10	7+	+1 R / Nivel Sacerdote

*Duración:* 1 Turno.

- 7 **Azote del Caos:** El Sacerdote Guerrero puede designarse a sí mismo, o a otro Aventurero situado en la misma sección de tablero. Si supera el chequeo de la *Bendición*, el Aventurero afectado podrá aplicar un modificador al impactar en todos los Ataques de ese turno.

Nivel	Chequeo Bendición	Efecto
1	7+	+1 al Impactar
2-4	6+	+1 al Impactar
5-8	6+	+2 al Impactar
9-10	5+	+2 al Impactar

*Duración:* 1 Turno.

- 8 **Condenación:** Si supera el chequeo de *Bendición*, el Sacerdote Guerrero puede hacer que un Monstruo pierda el número de Ataques indicado en la tabla. Este número de ataques perdidos puede dividirse entre varios Monstruos si así se desea, y siempre que la suma total no supere el número indicado en la tabla.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Ataques Perdidos
1	7+	1
2-4	7+	2
5-8	7+	3
9-10	7+	4

*Duración:* 1 Turno.

- 9 **Suerte de los Valientes:** Si supera el chequeo de *Bendición*, los Aventureros designados por el Sacerdote Guerrero (puede ser él mismo), y que estén situado en la misma sección de tablero, podrán repetir uno de los Ataques del turno.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	Repite 1A
2-4	6+	1	Repite 1A
5-8	5+	2	Repite 1A
9-10	4+	4	Repite 1A

*Duración:* 1 Ataque fallado el mismo turno de lanzar la Bendición.

- 10 Martillo de Sigmar:** Esta *Bendición* puede ser lanzada por el Sacerdote Guerrero sobre sí mismo, o sobre cualquier otro Aventurero situado en la misma sección de tablero. Cuanto mayor sea el nivel del Sacerdote Guerrero, más Aventureros podrán verse afectados. Los Aventureros así bendecidos podrán aplicar un bonificador a su Fuerza al atacar en combate cuerpo a cuerpo a sus adversarios.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	+1 F
2-4	7+	2	+1 F
5-8	7+	3	+1 F
9-10	7+	4	+1 F

*Duración:* 1 Turno.

- 11 Refugio de Sigmar:** Si el Sacerdote Guerrero supera el chequeo de *Bendición*, cualquier Aventurero del grupo que decida escapar del subterráneo en que se encuentra podrá sumar el bonificador indicado en la tabla a sus tiradas para escapar de la muerte. Esta *Bendición* afecta a un máximo de cuatro Aventureros.

Nivel	Chequeo Bendición	Bonificador
1	7+	+1
2-4	7+	+2
5-8	7+	+3
9-10	7+	+4

*Duración:* 1 tirada de Huida por Aventurero.

- 12 Intervención Divina:** Los Aventureros afectados por esta *Bendición* pueden efectuar una Fase de los Aventureros adicional ese turno. Esta *Bendición* actúa como si se hubiera detenido el tiempo para los Monstruos; excepto por el hecho de que tan sólo se ven afectados algunos Aventureros, no todo el grupo.

Nivel	Chequeo Bendición	Nº Aventureros Afectados	Efecto
1	7+	1	Turno Adicional
2-4	7+	2	Turno Adicional
5-8	7+	3	Turno Adicional
9-10	7+	4	Turno Adicional

*Duración:* 1 Turno.