

# Le Protectorat de Sigmar

Traduit par Odoacre (Mordheim.megabb.com)

Liste source : Letter of the Damned 3

*L'Église de Sigmar a longtemps joué un rôle actif dans la défense de l'Empire. Les Prêtres-guerriers ont marché aux côtés des armées pour purger les terres des invasions de peaux-vertes et ils se sont érigés en fidèles défenseurs quand les tempêtes chaotiques ont déferlé depuis le Nord-Est. Chaque Prêtre-guerrier de haut rang a autour de lui des guerriers qui forment sa garde personnelle et ses groupes sont connus en tant que Protectorat de Sigmar. En ces temps de paix relative, ces bandes d'hommes parcourent l'Empire pour résoudre les problèmes longtemps ignorés. L'heure est venue de purifier Mordheim. Avec ce mal bouillonnant qui s'en écoule, Mordheim est en ruines et attend d'être ramené dans la Lumière par le Saint. Tandis que le Grand Théogoniste chargea les répurgateurs de traquer parmi la population les adeptes du chaos. Le Protectorat reçut la bénédiction du Grand Théogoniste pour envoyer ses meilleurs hommes dans ce repaire de la folie et y apporter la Lumière de Sigmar.*

## Regles speciales

- Mort du Chef: si le prêtre-guerrier meurt, l'acolyte avec le plus d'expérience endosse le rôle de chef. Transférez tous les bénéfices de la classe de prêtre-guerrier à l'acolyte et changez le titre en conséquence. L'acolyte ne gagne pas immédiatement une prière car cela exige des études et de l'expérience. Avec la prochaine progression, il pourra choisir entre obtenir directement une prière tirée de la liste des Prières de Sigmar ou tirer une progression. Toutes les progressions ultérieures se feront conformément aux règles normales. Une fois promu, l'Acolyte devient un prêtre-guerrier, permettant ainsi à la bande de recruter un nouvel acolyte.

## Tableau de competence du Protectorat de Sigmar

- Prêtre-guerrier: *combat, érudition, force, vitesse*
- Templier: *combat, force, vitesse*
- Acolyte: *combat, érudition, force, vitesse*
- Chasseur: *combat, tir*

## Choix des guerriers

Une bande du Protectorat de Sigmar doit inclure au moins 3 figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 couronnes d'or pour sa constitution.

La bande peut comporter au maximum 15 guerriers.

- Prêtre-guerrier: chaque bande du Protectorat doit avoir un Prêtre-guerrier.
- Templier: votre bande peut avoir jusqu'à 2 templiers.
- Acolytes: votre bande peut avoir jusqu'à 2 acolytes.
- Chasseur: vous pouvez choisir de remplacer votre bande par un chasseur.
- Archers: votre bande peut comprendre jusqu'à 5 archers.
- Croisés: votre bande peut comprendre jusqu'à 5 croisés.
- Chiens: votre bande peut comprendre jusqu'à 5 chiens.

## Expérience de départ

- Un prêtre-guerrier débute avec 20 points d'expérience.
- Un templier débute avec 12 points d'expérience.
- Un chasseur débute avec 8 points d'expérience.
- Un acolyte débute avec 2 points d'expérience.
- Un homme de main débute avec 0 points d'expérience.



## Liste d'équipement du Protectorat de Sigmar

### *Armes de Corps-à-corps:*

- dague (première gratuite)= 2co\*
- marteau= 3co
- hache= 5co
- épée= 10co\*
- lance= 10co
- arme à deux mains= 15co

### *Armes de tir:*

- arbalète= 25co
- pistolet= 15co (30co la paire)
- arc long= 15co\*

### *Equipements divers (héros seulement):*

- eau bénite= 5co
- projectiles bénis= 25co\*
- Sainte Relique= 15co
- Bouclier de Sigmar= 20co
- Marteau de guerre= 15co

### *Armures:*

- armure légère= 20co
- armure lourde= 50co
- bouclier= 5co
- rondache= 5co
- casque= 10co

## Equipements spéciaux:

- **Projectiles bénis:** bénis par le prêtre-guerrier et ses acolytes, les projectiles bénis peuvent être utilisés contre les ennemis de Sigmar. Tout être chaotique, qu'ils soient mort-vivant, mutant, possédé ou cultiste est particulièrement sensible à ces projectiles/ Ajoutez +1 à la force de l'arme quand ces projectiles sont tirés contre une telle cible.

- **Bouclier de Sigmar:** transmis par l'Église, ces boucliers ont été portés par les hommes qui ont suivi Sigmar Heldenhammer. Une aura entoure ces boucliers, accordant à leur porteur une protection surnaturelle. Quiconque portera un de ces boucliers aura une sauvegarde invulnérable de 6+ contre les attaques à distance. En outre, le poids du bouclier est minime, la pénalité de -1 au mouvement pour porter une armure lourde et un bouclier ne s'applique pas.

**Le Protectorat de Sigmar est sélectif quand au recrutement de Francs-Tireurs. Il ne peut recruter que les Francs-Tireurs autorisés par la liste des répurateurs.**



## 1 Prêtre-guerrier

80 couronnes

Déterminés à ramener Mordheim dans le Royaume de Sigmar, le Grand Théogoniste envoie là-bas ses fidèles. Le prêtre-guerrier, aussi fort du bras que de la foi, est le chef naturel de ces bandes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	3	1	4	1	8

*Armes/armures:* le prêtre-guerrier peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar.

*Règles spéciales:*

- Chef: n'importe quel guerrier à moins de 6ps du prêtre-guerrier peut utiliser son commandement pour ses tests de commandement.
- Prières de Sigmar: le prêtre-guerrier a étudié les prières de Sigmar et par conséquent commence avec une prière tiré aléatoirement dans la table des Prières de Sigmar à la p57 du livre de règles.

## 0-2 templiers

45 couronnes

Adoube, ces guerriers portent la robe noire des templiers. Ayant juré de protéger les Porteurs de la Vérité, ils se placent volontiers entre eux et les ennemis de la croisade de l'Église.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

*Armes/armures:* les templiers peuvent porter n'importe quelles armes et armures tirés de la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar.

*Règles spéciales:*

- Fanatiques: forte lest la dévotion du templier. La figurine hait toute figurine appartenant à une bande chaotique. Cela inclut les skavens, possédés, kermesse du chaos, hommes-bêtes et toute bande comportant un démon.



## O-2 acolytes

25 couronnes

récemment entrés dans l'Église, ces jeunes hommes sont envoyés pour assister le prêtre-guerrier dans ses obligations. Perçu comme un grand honneur d'accompagner un de ces meneurs d'hommes, les acolytes recherchent l'affrontement, espérant prouvé qu'ils sont parmi les plus fidèles serviteurs de Sigmar.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	2	3	3	1	4	1	7

*Armes/armures:* les acolytes peuvent porter n'importe quelles armes et armures tirés de la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar.

## O-1 chasseur (prend la place d'un templier)

45 couronnes

En raison des conditions difficiles pour atteindre Mordheim, l'Église recherche souvent l'aide de ceux qui sont familiers de ces difficultés. Un chasseur connaît parfaitement ces chemins et offre souvent ses services au Clergé.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

*Armes/armures:* le chasseur ne peut s'équiper que des armes et armures suivis d'un astérisque dans la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar

*Règles spéciales:*

- Maître des bêtes: un chasseur est naturellement en harmonie avec la terre et les animaux qui l'entourent. N'importe quel animal peut utiliser le commandement du chasseur s'il se trouve à moins de 6ps de lui. N'importe quel animal hostile doit réussir un test de commandement pour charger le chasseur.



## 0-5 archers

35 couronnes

Entraînés dans l'art de la mort à distance, les archers font pleuvoir des flèches sur les inconscients qui se trouvent dans leur ligne de mire

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

*Armes/armures:* les archers peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar

## 0-5 croisés

25 couronnes

Dévoué pour apporter la parole de Sigmar, le bras armé de l'Église est composé d'un grand nombre de ces croisés. Braves et loyaux, ils marchent sous les bannières du Protectorat, prêt à apporter la justice à l'Empire.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

*Armes/armures:* les croisés peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement du Protectorat de Sigmar.

## 0-5 chiens

15 couronnes

Presque aussi fidèles au prêtre-guerrier qu'aux acolytes, leurs mâchoires se retroussent quand ils flairent le mal. Une fois lâchés, peu nombreux sont ceux qui peuvent résister à leur assaut et éviter d'être réduit en charpie.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	4	3	4	3	1	4	1	6

*Armes/armures:* crocs et férocité. Un chien ne peut jamais utiliser d'autres armes ou armures et n'a aucune pénalité pour cela.

*Règles spéciales:*

- **Animaux:** les chiens sont des animaux et en tant que tels ne gagnent jamais d'expérience.
- **Dévoués:** entraînés depuis qu'ils sont chiots, ces chiens sont dévoués au delà de toutes les espérances d'un dresseur. Un chien peut relancer un test de commandement raté s'il se trouve à moins de 12ps du prêtre-guerrier.

# Compétences spéciales

## Protection de Sigmar

Le pieux a été béni par l'Église. N'importe quel sort qui l'affecterait est annulé sur un résultat de 4 + sur 1d6.

Notez que si le sort est annulé, il n'affectera pas d'autres figurines non plus.

## Foi inébranlable

Tel est la foi du guerrier si bien qu'il y a peu de place pour le doute ou l'hésitation dans ses actions. Quand l'occasion se présente pour frapper le mal, il faut pouvoir frapper! Ainsi, le guerrier est endurci et immunisé à la peur.

## Détermination Totale

Seul le prêtre-guerrier peut avoir cette compétence qui lui permet de relancer ses tests de déroute ratés.

## Sermon réanimant

Seul le prêtre-guerrier peut avoir cette compétence. Le prêtre-guerrier adresse ses prières à Sigmar, priant son Dieu de prêter à lui et à ses hommes la force pour avancer. On doit déclarer un Sermon Réveillant au début d'un tour. Le prêtre-guerrier et toutes figurines amicales, sur un 6, gagne +1 attaque pendant cette phase de corps-à-corps.

Remettre la phase de combat. Il peut seulement y avoir qu'un seul sermon réanimant à la fois.

## L'aide de Sigmar

Avec la main de Sigmar pour guider son bras, le guerrier décoche sa flèche. Il peut librement choisir sa cible et non seulement l'ennemi le plus proche au moment où il déclare ses cibles.

