

Champion de justice

30 CO de prime de recrutement + 15 CO de solde

Certains comtés de l'empire permettent, selon les usages, à un accusé de prouver son innocence en acceptant de combattre son accusateur, les autorités très pieuses considérant que les dieux décideront ainsi du sort du condamné. Le combat aura alors le triple avantage de déterminer la culpabilité de l'accusé, d'exécuter sa peine, et de divertir la populace. Dans de nombreux cas, si l'accusateur est noble et suffisamment riche ou encore lorsqu'il s'agit d'institutions d'état, il est courant de faire appel pour les représenter à un champion de justice. Ces guerriers professionnels sont souvent des combattants aguerris, attirés par l'argent facile et une soif de carnage, ils ont le plus souvent une longue carrière guerrière derrière eux et sont rompus au maniement de toutes sortes d'armes, le choix de celle-ci étant souvent dévolu à l'accusé à qui l'on laisse cet honneur en tant que dernière faveur d'un condamné à mort. Les champions de justice sont des guerriers craints et respectés et leur réputation les précède très souvent.

Employeur : Toute bande peut engager un champion de justice à l'exception des morts vivants, skavens, hommes bêtes, orques et gobelins, hommes lézards.

Valeur : Un champion de justice augmente la valeur de bande de +22 points + 1 point pour chaque point d'expérience qu'il possède.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	4	1	4	2	8

Armes/armures : Un champion de justice peut être équipé soit de deux épées, haches ou marteaux (ou une combinaison), soit d'une arme à deux mains (au choix). De plus le champion de justice est équipé d'une armure légère et d'une arbalète de poing.

Compétences : Le champion de justice peut choisir des compétences de combat et de force lorsqu'il gagne une nouvelle compétence.

REGLES SPECIALES :

Blessures graves de héros : Selon dans quel lieu se déroule la campagne, vous pouvez choisir de remplacer le résultat 65 *Vendu aux arènes* du tableau de blessures graves des héros par le résultat ci après :

65 Soumis à la justice Divine

Le guerrier se réveille dans les geôles du palais de justice local, d'où il apprend qu'il va devoir se battre devant les dieux pour prouver son innocence. Il sera confronté au champion de justice de la cité (voir le franc tireur champion de justice).

Lancez un dé pour savoir qui charge et résolvez le combat normalement. Si le guerrier perd, lancez un dé pour savoir s'il est mort ou blessé (sur un résultat de 11 à 35 sur 1D66). S'il n'est pas mort, il loupera les D3 prochaines parties gardé encore quelques temps en prison, puis sera relâché avec son équipement d'origine.

Si le guerrier parvient à vaincre le champion de justice, il gagne 2 points d'expérience et peut rejoindre sa bande avec ses armes et tout son équipement.

Si la bande comprend un champion de justice comme franc-tireur, le chef de bande peut décider de l'envoyer combattre à la place du héros soumis à la justice, échangez simplement les rôles, mais dans ce cas, si le champion de justice perd son combat contre les institutions, il quitte la bande définitivement.

