



. L'Archer Bretonnien .

par James Johnston "Loup noir". 18 juin 2001 et mis à jour le 3 février 2002
Traduit et développé par Philip von Mishment, Répurgateur de l'empire.

Ce qui suit est un personnage fait maison pour Warhammer Quest, créé par James Johnston. C'est naturellement un personnage non officiel.

Etant un joueur de Bretonniens, il a juste réalisé ce personnage pour son usage personnel, mais vous êtes le bienvenu pour l'utiliser. Il est très agréable à jouer si vous voulez utiliser un archer humain au lieu d'un Elfe, bien que celui-ci puisse être un peu plus souple d'utilisation. Celui-ci a été développé puis testé à de multiples reprises....

Bon jeu !

Il y a seulement 2 types de personnes en Bretonnie : Chevaliers et paysans.

Les paysans cultivent la nourriture, gardent les bêtes, et construisent les châteaux pour les nobles.

Les chevaliers, à leur tour, les protègent contre Orques et Gobelins, Skavens, ou même d'être dévoré par un dragon occasionnel. Mais les chevaliers ne peuvent pas les défendre seuls, ils ont besoin de quelqu'un pour garder leurs châteaux lorsqu'ils sont partis. On

apprend aux paysans à utiliser les armes simples telles que l'épée et l'arc long. Ces paysans demeurent habituellement dans les châteaux jusqu'à ce que le seigneur revienne de la bataille. Mais parfois les chevaliers les enverront effectuer des tâches qu'ils considèrent trop avilissantes pour eux-mêmes. Ces paysans, jamais sortis de leur Bretonnie natale, chercheront souvent la compagnie de guerriers expérimentés pour les aider dans leur quête.

· INTRODUCTION ·

Ce set contient tout ce qu'il faut pour jouer un nouveau guerrier de Warhammer Quest, y compris sa carte de guerrier, pion de guerrier, carte d'équipement, un livre de règles, toutes les cartes spéciales et une figurine Citadel pour représenter le guerrier lui-même.

Ce livre de règles est partagé en trois sections : une section de base de Warhammer Quest, une section avancée de Warhammer Quest, et une section Jeu de rôle.

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour utiliser cet archer Bretonnien dans vos parties. Le livre de règles avancées recouvre toutes les règles pour la progression de l'archer Bretonnien en niveaux de combat, comprenant sorts, caractéristiques ou règles spéciales, et la section finale donne des guides de règles pour utiliser le nouveau guerrier avec les règles de Jeu de rôle.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par l'archer Bretonnien. Permutez simplement l'archer Bretonnien pour un des guerriers existants. Les règles qui suivent expliquent comment employer l'archer Bretonnien dans vos parties. Remettez le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la

boîte, et le remplacer par celui l'archer Bretonnien !

Rappelez-vous aussi que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

DE PLUS GRANDS GROUPES DE GUERRIERS

Si le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables du jeu de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous envoyez quinze guerriers différents dans un donjon, alors la partie sans modification ne présenterait aucun intérêt ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une équipe de cinq ou de six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale.

Par exemple, si vous avez six guerriers dans la partie, cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Ainsi, six orques deviendront neuf orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancez les dés normalement et multipliez le résultat pour ajuster leur nombre, ainsi un résultat de quatre Orques devient six Orques, et ainsi de suite.

· COMMENCER AVEC UN ARCHER BRETONNIEN ·

Le profil d'un archer Bretonnien est le suivant :

Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Capacité de combat	3
Tir	4+
Force	3
Endurance	3(4)
Initiative	3
Attaque	1
Blocage	5+
Volonté	3
Chance	-

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



POINTS DE VIE

L'archer Bretonnien commence avec 1D6+6 points de vie. Quand vous lancez les dés pour déterminer les points de vie de base, se rappeler que sur un résultat de 1, vous pouvez relancer les dés, mais sur un deuxième résultat de 1, vous devez le garder.

ÉQUIPEMENT

L'archer Bretonnien commence le jeu avec des flèches et un tonneau de bière.

ARMES

L'archer Bretonnien porte une épée qui cause 1D6 + sa force (3) blessures chaque fois qu'il touche sa cible.

Il est également équipé d'un arc long causant 1D6+4 blessures et pouvant tirer une fois par tour.

ARMURE

Au début du jeu, L'archer Bretonnien porte un casque ouvert, qui lui donne +1 en endurance (passant son endurance de 3 à 4)



. Tableau des niveaux de combat .

Niveau	Or	Titre	Mouv.	Comb.	Tir	Force	Endur.	PV	Init.	Attaque	Blocage	chance	Volonté
1	0	Novice	4	3	4+	3	3(4)	1D6+6	3	1	5+	-	3
2	2000	Champion	4	3	4+	3	3(4)	2D6+6	3	1	5+	1	3
3	4000	Champion	4	4	4+	3	3(4)	3D6+6	4	1	5+	2	3
4	8000	Champion	4	4	4+	3	3(4)	4D6+6	4	2	4+	2	3
5	12000	Héros	4	4	3+	4	4(5)	5D6+6	4	2	4+	2	4
6	18000	Héros	4	5	3+	4	4(5)	6D6+6	5	3	4+	3	4
7	24000	Héros	4	5	3+	4	4(5)	7D6+6	5	3	3+	3	4
8	32000	Héros	4	6	2+	4	4(5)	8D6+6	5	3	3+	3	4
9	45000	Seigneur	4	6	2+	4	4(5)	9D6+6	6	4	3+	3	4
10	50000	Seigneur	4	6	1+	4	4(5)	10D6+6	6	4	3+	4	4

. COMPETENCES de l'archer Bretonnien (lancer 2D6) .

2 Œil de lynx

Visant soigneusement, vous envoyez rapidement une volée de flèches vers les rangs ennemis.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer à chaque tour un nombre d'attaques avec arme de jet égal à sa caractéristique d'Attaques.

3 Tir Précis

Visant soigneusement, vous libérez la corde de l'arc et votre flèche s'en va droit vers sa cible.

Cette compétence vous permet de relancer une attaque par projectile qui a raté.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

4 Tir Rapide

A une vitesse incroyable, vous lâchez flèche après flèche sur les rangs ennemis.

Cette compétence donne +1 Attaque avec arme de jet par tour à votre guerrier.

5 Tir Puissant

Vos muscles sont douloureux alors que vous tirez sur la corde de votre arc de toute votre force pour exercer une traction extrême.

Cette compétence permet à votre guerrier d'utiliser son arc avec une force accrue, ajoutant +2 blessures aux dommages infligés.

6 Parade

Grâce à une manoeuvre experte et une torsion habile du poignet, vous déviez la lame de votre ennemi avec votre épée, envoyant cette dernière toucher le sol à votre côté.

Cette compétence permet à votre guerrier de parer un coup. Lorsque votre guerrier est attaqué, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à

5, il doit subir normalement le coup. Sur un résultat de 6, il détourne le coup, qui ne cause aucun dommage.

7 Vitesse de l'éclair

Etant donné l'urgence de la situation, vous découvrez des réserves cachées d'énergie vous permettant d'aller encore plus vite.

Cette compétence permet à votre guerrier d'accroître sa vitesse. Lancez 1 D6. Si vous obtenez 5 ou 6, le Mouvement de votre guerrier est doublé et il ne peut pas être bloqué ce tour. Sur un résultat de 1, votre guerrier chute et reste à terre durant 1 tour. Durant ce tour, toutes les attaques de vos adversaires touchent automatiquement.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

8 Sens des affaires

Après avoir passé la plupart de leur vie à troquer avec des traîtres errants, la plupart des paysans de Bretonnie savent marchander.

Cette compétence donne à votre guerrier un oeil exercé qui repère toutes les bonnes affaires. Lorsque vous êtes en ville, vous pouvez lancer 1 D6

supplémentaire lorsque vous déterminez si un objet est en stock. De plus, quand votre guerrier achète un objet, lancez 1 D6. Sur un résultat de 6, il l'obtient à moitié prix.

9 Flèches de feu

Il y a bien longtemps que l'archer a appris que les flèches incendiaires causent davantage de blessures que les flèches normales.

Cette compétence permet à votre guerrier de tenter d'allumer 1D6+3 de ces flèches. S'il ne fait rien pendant le tour, ni se déplacer ni combattre ou quoi que ce soit, alors il peut plonger 1D6+3 de ces flèches dans le goudron. Une fois utilisée, la flèche incendiaire s'allume comme décrit à la page 29 du livre des règles avancées de Warhammer Quest. Cette compétence peut être utilisée une fois par aventure.

10 Foi dans la Dame du Lac

L'archer Bretonnien a une foi totale en son dieu, la dame du lac. Elle le bénit de courage pour faire face à quelque péril que ce soit.

Cette compétence donne à votre guerrier l'option de renoncer à tout mouvement et actions pendant un tour pour prier la Dame du Lac. Il obtient 1 relance de dés au prochain tour. Noter que ceci n'est pas cumulatif. Il ne peut pas prier pendant 2 tours et obtenir alors 2 relances de dés. Il obtient seulement 1 relance par tour. Cette compétence peut être utilisée 1 fois par tour.



11 Fourrage

Après avoir passé sa vie entière à rechercher de la nourriture dans les bois, votre archer sait trouver la nourriture.

Cette compétence permet à votre guerrier de trouver de la nourriture parmi les déchets. Lancer 1D6. Si le résultat est inférieur à son niveau de combat, il trouve automatiquement 1D3 rations (Cf page 31 du livre des règles avancées de Warhammer Quest). Il peut utiliser cette compétence chaque fois que les guerriers entrent dans une nouvelle salle.



12 Elève doué

L'archer apprend bien, étudie longtemps et durement.

Quand cette compétence est tirée, l'archer peut choisir une des qualifications ci-dessus de son choix. En plus, relancer 1D6. Sur un résultat de 6, il peut relancer immédiatement 2D6 sur cette table ! S'il obtient de nouveau un résultat de 12, il n'obtient pas de nouveau la compétence d'élève doué, relancer juste 2D6 pour obtenir une nouvelle compétence.



. REGLES ADDITIONNELLES .

Bénédition de la Dame :

Cette bénédiction peut être utilisée une fois par aventure pour arrêter tout projectile enflammé venant de l'ennemi. Cette bénédiction dure 1 tour. Utiliser ceci avant que les projectiles soient tirés.

Equipement :

L'archer peut utiliser n'importe quel équipement utilisable par le barbare, mais il ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains, et doit toujours essayer d'être équipé d'un quelconque arc et à tout moment de pouvoir tirer avec celui-ci. Il ne peut employer aucune arme à feu et aucune arbalète !

Objets magiques :

L'archer peut utiliser n'importe quel objet utilisable par le barbare, mais il ne peut pas utiliser d'objets nécessitant les 2 mains,

Bande de guerriers :

L'archer ne pourra pas rejoindre un groupe d'aventuriers si celui-ci est composé d'un membre maléfique.



Battle of Agincourt, 1415



. EN VILLE .

L'archer Bretonnien peut se rendre dans n'importe quel endroit que le barbare pourrait fréquenter.

Il lance 2D6+1 sur le tableau des événements de taverne (traiter le 13 comme un 12).

L'archer Bretonnien ne va pas au temple, il va prier dans une petite chapelle du Graal. Cependant, les règles du temple peuvent s'appliquer pour la chapelle du Graal.

. DIRECTIVES DU JEU DE ROLE .

Pour toutes les actions qui nécessitent un test, traiter le guerrier comme un barbare pour ce qui concerne les modificateurs, bien qu'il soit légèrement meilleur à la course et au saut, mais c'est à vous de voir.

L'archer Bretonnien n'a pas souvent quitté sa patrie, et ainsi il est dans un premier temps un peu anxieux. Cependant, il a été élevé comme un Bretonnien, en lui enseignant les règles de l'honneur et l'obligation de combattre pour protéger les plus faibles.

. REPRESENTATION DE L'ARCHER BRETONNIEN .

Des modèles d'archers Bretonnien de GamesWorkshop sont faciles à trouver, comme je pense qu'environ 20 d'entre eux ont composé la boîte de base de la 5^{ème} édition de WHFB, et qu'ils composent la boîte de peinture de base. Mais je n'aime pas vraiment ce modèle pour WarHammer Quest. Je préfère le modèle du châtelain Bretonnien de GamesWorkshop, simplement parce qu'il y a plus de détails et que la pose est plus réaliste. Les peindre dans de simples couleurs héraldiques (j'aime bien le rouge et noir). Il y a d'autres modèles cependant, qui conviendrait j'en suis sûr. N'importe quel modèle d'archer pourrait convenir.

Archer Bretonnien

Points de vie : 1D6+6
Mouvement : 4
Combat : 3
Tir : 4+
Force : 3
Endurance : 3(4)
Initiative : 3
Attaques : 1
Volonté : 3
Blocage : 5+



Équipement :

L'archer Bretonnien commence le jeu avec des flèches et un tonneau de bière.

Arme :

L'archer Bretonnien porte une épée qui cause 1D6 + sa force blessures (1D6+3) et un arc long qui cause 1D6+4 blessures.

Armure :

L'archer Bretonnien porte un casque ouvert, qui lui donne +1 en endurance

Blocage :

L'archer Bretonnien s'échappe sur un jet de 5+

Règles additionnelles :

Voir au dos de cette carte .

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

REGLES ADDITIONNELLES

Bénédiction de la Dame :

Cette bénédiction peut être utilisée une fois par aventure pour arrêter tout projectile enflammé venant de l'ennemi. Cette bénédiction dure 1 tour. Utiliser ceci avant que les projectiles soient tirés.

Équipement :

L'archer peut utiliser n'importe quel équipement utilisable par le barbare, mais il ne peut pas utiliser d'armes à 2 mains, et doit toujours essayer d'être équipé d'un quelconque arc et à tout moment de pouvoir tirer

avec celui-ci. Il ne peut employer aucune arme à feu et aucune arbalète !

Objets magiques :

L'archer peut utiliser n'importe quel objet utilisable par le barbare, mais il ne peut pas utiliser d'objets nécessitant les 2 mains,

Bande de guerriers :

L'archer ne pourra pas rejoindre un groupe d'aventuriers si celui-ci est composé d'un membre maléfique.

CASQUE OUVERT

Ce casque de forme arrondie est fabriqué dans un métal très résistant et très léger.

Il permet à l'archer Bretonnien d'être totalement libre pour assurer sa visée tout en le protégeant des coups d'épée et des armes contondantes.

Il donne +1 en endurance.



Pion de l'Archer Bretonnien