



LE COMBATTANT AVENTURIER

Par HARENDAL.h

Inspiré de la version originale de T.Jordan "Greywolf" Peacock

Le combattant aventurier est l'archétype du guerrier. Son destin est lié à sa lame, Issu des rangs des soldats de métier, des gardes du corps, de la milice, c'est au sein de ces groupes qu'il y apprend le maniement des armes. Les combattants aventuriers, souvent partis de rien, taillent leur réputation par leur propre moyen, c'est ce qui fait leur renommée à travers toutes les contrées du monde.

INTRODUCTION

Ces règles sont divisées en trois chapitres : Le premier concerne les règles de base de Warhammer Quest, et contient toutes les règles pour utiliser un Combattant dans vos parties. Le second couvre les règles avancées et les niveaux de progression du Combattant, ainsi que ses compétences et règles spéciales. Le dernier chapitre aborde l'utilisation du Combattant dans le jeu de rôle.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous pouvez remplacer un des guerriers d'origine par un Combattant. Permettez simplement à un des joueurs de le prendre. Les règles suivantes vous indiqueront ses caractéristiques et comment l'intégrer à vos parties.

Rappelez-vous que s'il n'y a pas de barbare dans le groupe, un autre guerrier devra prendre la lanterne et la place de leader.

GROUPES PLUS IMPORTANTS

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers pour une aventure, en ajoutant le Combattant, par exemple. Si vous faites cela, ne vous inquiétez pas, vous rencontrerez toujours assez de monstres pour continuer. Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest ont été conçus pour des groupes de quatre personnages et, si vous avez un groupe de quinze guerriers, le jeu tel qu'il est, ne présente pas d'intérêts ! Essayez autant que possible de faire des parties avec quatre guerriers, mais si vous désirez des

groupes de cinq ou six, augmentez le nombre de monstres dans les mêmes proportions.

Ajoutez 25% par guerrier additionnel au-delà du quatrième.

Si par exemple vous avez une bande de six guerriers, cela représente 50 % de guerriers en plus. Dans ce cas, vous devrez ajouter 50 % de monstres en plus quand des créatures apparaissent. Six orques deviendront donc neuf orques. Si la carte donne "1 D6 orques", lancez le dé et faites votre calcul ensuite. Si, par exemple, vous obtenez un résultat de quatre orques, comptez-en six contre six guerriers.

I) DEBUTER UN COMBATTANT

Profil du Combattant	
Points de vie	1D6+7
Mouvement	4
Capacité de Combat	3
Tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaque	1
Déblocage	6+

POINTS DE VIE

Un Combattant commence la partie avec 1D6+7 points de vie. Si vous obtenez un 1 ou un 2, vous pouvez relancer le dé. Toutefois vous devrez accepter le

résultat du second jet, même si un 1 ou un 2 est obtenu de nouveau.

EQUIPEMENT

Bracelet: Le combattant commence la partie avec un bracelet. Lancer un dé 6 pour déterminer sa nature :

- 1- Ce bracelet est trop abîmé pour permettre le fonctionnement de la magie qu'il renferme. Défausser la carte.
- 2- De Combat : +1 à la CC
- 3- De tir : +1 pour toucher au tir.
- 4- De réflexe : +1 en Initiative
- 5- De guerre : +1 attaque.
- 6- De force : ajouter +1 à la force.

ARMES

Un Combattant Aventurier utilise une épée infligeant 1D6 + sa force, blessures.

ARMURE

Cotte de maille et bouclier: Le Combattant aventurier porte une Cotte de maille lui permettant d'ajouter +3 à son endurance et lui infligeant une pénalité de -1 en mouvement. Il peut utiliser tous les types d'armure.

LE COMBATTANT et TRESORS

Le Combattant aventurier a accès à tous les types de trésor permis au barbare.

TALENT DU COMBATTTANT

MAITRE LAME: Dans le jeu de base, le combattant a la compétence maître lame qui lui permet, lorsqu'il utilise une arme de corps à corps, de relancer tous ses dés d'attaques ratés, en prenant en compte le second résultat qu'il soit meilleur ou pire.

II) REGLES AVANCEES

TALENT DU COMBATTTANT

CHOIX de COMPETENCE: La longue expérience acquise au combat permet au combattant aventurier de commencer l'aventure avec une compétence de son choix. Ce choix remplace la compétence initiale du jeu de base : maître lame.

REGLES ADDITIONNELLES

EQUIPEMENT : Le

EN VILLE

Le Combattant peut visiter toutes les boutiques et établissements permis au Barbare (un malus de -1 est imposé pour toute visite à la taverne).

ENTRAINEMENT

Le Combattant s'entraîne de la même manière que le Barbare pour monter en niveau.

COMPETENCES DU COMABATTANT

11 - 13 : ENDURCI

Le combattant aventurier ajoute +1 point de vie pour chaque niveau qu'il possède. Notez que ce supplément s'ajoute aux niveaux actuels, mais aussi aux niveaux futurs. Ainsi, un combattant de niveau 4 qui acquière cette compétence en montant au niveau 5 gagne 1D6+7 points de vie +5 pour les niveaux. Lorsqu'il atteindra le niveau 6 il gagnera 1 point de plus et 1D6+7 +1 au niveau 7.

14 - 16 : CHANCE

Le guerrier a appris à compter sur sa chance pour favoriser l'issue d'un combat incertain. Il gagne un Dé supplémentaire de chance.

21 - 23 : PROFIL

Le combattant peut augmenter une et une seule caractéristique de son profil, sauf ses points de vie. Cette compétence peut être prise plusieurs fois.

24 - 26 : CEIL DU CHASSEUR

Permet de faire un nombre d'attaque de tir égal au nombre d'attaques du profil.

31 - 33 : COUP PUISSANT

Cette capacité permet au guerrier de se concentrer sur la puissance de ses coups. Il doit annoncer qu'il utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher, pour chaque attaque qu'il décide de ne pas utiliser, il gagne 1D6 points de dégâts aux attaques restantes.

34 - 36 : PARADE

En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.

41 - 43 : COMBAT DEFENSIF

L'art de la maîtrise du combat défensif permet au guerrier de se concentrer sur les attaques de ses ennemis. Le guerrier doit annoncer qu'il utilise cette compétence au début de la phase des "guerriers" et dure un tour complet. Le guerrier perd une attaque sur le nombre totale de ses attaques de profil (notez que cela peut l'amener à ne pas porter d'attaque s'il n'en possède qu'une), mais tous les ennemis en

contact avec le guerrier ont -1 à leur valeur de Combat de base pour déterminer s'ils peuvent le toucher.

44 - 46 : COMBAT OFFENSIF

Une fois par tour, l'art du combat offensif donne au guerrier la faculté d'augmenter la vitesse de ses mouvements au détriment de la précision. Il gagne 1 attaque supplémentaire en plus de ses attaques normales de profil s'il utilise cette compétence, mais il doit appliquer un malus de -1 pour toucher.

51 - 53 : MAITRE LAME

Cette compétence permet au guerrier, lorsqu'il utilise une arme de corps à corps, de relancer tous ses dés d'attaques ratés, en prenant en compte le second résultat qu'il soit meilleur ou pire.

54 - 56 : MAITRE ESCRIMEUR

Le guerrier connaît les points faibles des armures. Pour toutes les attaques réussies, lancez 1D6, sur 6+ l'armure de la cible est ignorée.

61 - 63 : MUR D'ACIER

Une fois par tour, le guerrier peut choisir de ne pas utiliser toutes ses attaques dans le but d'opposer une résistance farouche. Pour chaque attaque qu'il n'utilise pas, il ajoute sa valeur de force de son profil à sa valeur d'endurance et d'armure pour déterminer les dégâts qui lui sont infligés.

64 - 66 : DANSE LAME

Une fois par tour, à la place de ses attaques normales, le guerrier peut choisir de faire une attaque spéciale "danse lame". Pour chaque figurine adjacente au guerrier lancez 1D6, sur 5+ elle subit 1D6 points de dégâts sans aucun modificateur

III) JEU DE ROLE

ACTION	Mod	TEST
Allumer un feu	+1	Initiative
Assommer un ennemi	+1	CC toucher
Attacher ou détacher	+1	Force
Attendre ou interrompre	0	Initiative
Bloquer une porte	0	Force
Bluffer *	-1	Volonté
Bondir	0	Initiative
Combattre dans le noir	+1	Voir règles
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles
Comprendre un langage	-1	Initiative
Construction	-1	Initiative, force
Crocheter une serrure	-2	Initiative
Déplacer des objets lourds	0	Force
Désamorcer un piège	0	Initiative
Désarmer un adversaire	+1	CC
Ecarter	0	force
Ecouter à une porte	-1	Initiative
Escalader un mur	-1	Initiative
Examiner un objet	-2	Initiative
Fabriquer une corde	-1	force
Faire un bandage	-1	Initiative
Faire diversion	+1	CT
Faire le mort	+1	Endurance
Fouiller une pièce	+1	Initiative
Identifier un objet	-2	Initiative
Improviser une arme	Sp.	
Interroger	+1	Volonté
Lire	-1	Volonté
Maintenir une porte (O ou F)	0	Force
Monter sur les épaules	+1	Initiative
Ramper	+1	Initiative
Renverser	0	Force
Sauter	0	Endurance
Se balancer à une corde	0	Initiative
Se baisser	0	Initiative
Se cacher	-1	Initiative
Se mettre à couvert	SP	
Soulever un objet lourd	0	Force
Tir délicat	0	Tir

TABLE DE PROGRESSION EN NIVEAUX DU COMBATTANT

Niv	OR	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	0	Combattant	4	3	5+	3	3	1D6+7	3	1	1D	0	2	1 (SP)	6+
2	2000	Champion	4	4	4+	3	3	2D6+7	3	1	1D	1	2	2	5+
3	4000	Champion	4	4	4+	4	3	2D6+7	4	2	1D	2	3	2	5+
4	8000	Champion	4	4	3+	4	3	3D6+7	4	2	1D	2	3	3	4+
5	12000	Héros	4	5	3+	4	4	4D6+7	5	2	2D	2	4	3	4+
6	18000	Héros	4	5	3+	4	4	4D6+7	5	3	2D	3	4	4	4+
7	24000	Héros	4	5	2+	4	4	5D6+7	5	3	2D	3	4	4	3+
8	32000	Héros	4	6	2+	4	4	6D6+7	5	3	2D	3	4	5	3+
9	45000	Seigneur	4	6	2+	4	4	6D6+7	6	4	3D	3	4	5	2+
10	50000	Seigneur	4	6	2+	4	4	7D6+7	6	4	3D	4	4	6	2+

Carte pour le jeu de base

COMBATTANT AVENTURIER

Points de vie: 1D6+7
Mouvement : 4 (-1)
Combat : 3
Tir : 5+
Force : 3
Endurance : 3 (6)
Initiative : 3
Attaques : 1



Equipement : Bracelet (voir au dos)
Arme : Epée infligeant 1D6 +3 blessures
Armure : Cotte de maille et bouclier lui donnant +3 en endurance et -1 en mouvement.

Blocage : le Combattant se débloque sur 6+

Règles spéciales : Voir au dos de la carte

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

Dos de carte

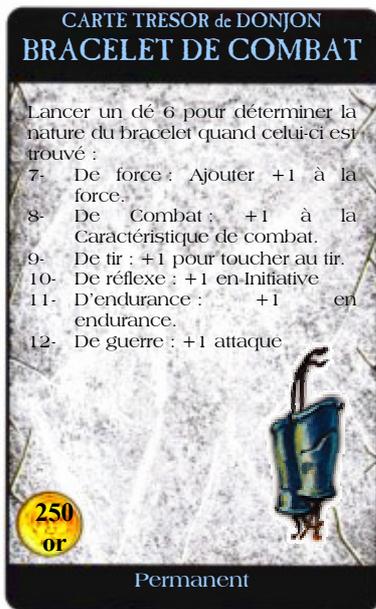
REGLES SPECIALES

Bracelet: Le combattant commence la partie avec un bracelet. Lancer un dé 6 pour déterminer sa nature :

- 1- De force : Ajouter +1 à la force.
- 2- De Combat : +1 à la Caractéristique de combat.
- 3- De tir : +1 pour toucher au tir.
- 4- De réflexe : +1 en Initiative
- 5- D'endurance : +1 en endurance.
- 6- De guerre : +1 attaque

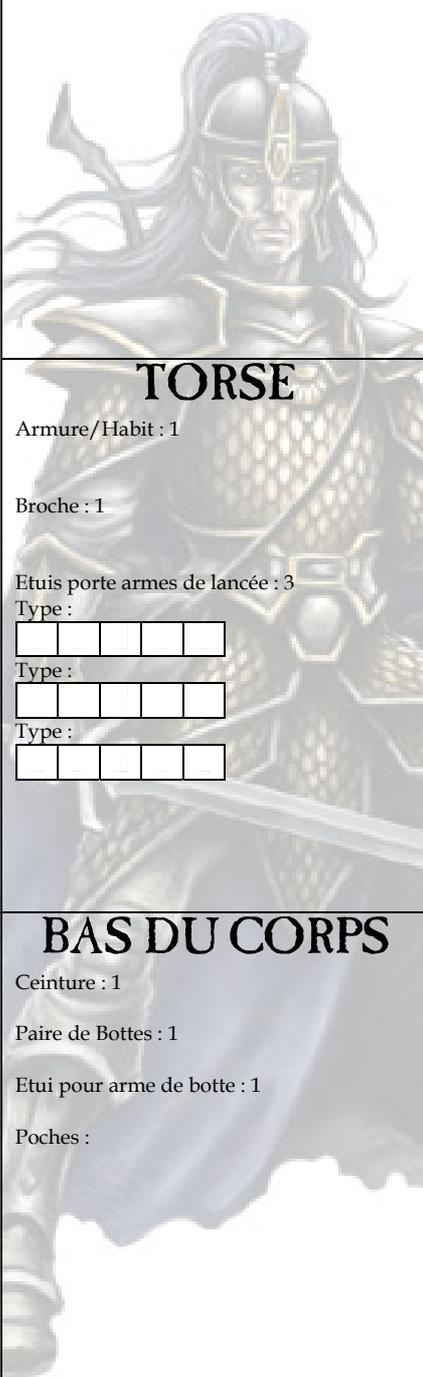
MAITRE LAME : Cette compétence permet au guerrier, lorsqu'il utilise une arme de corps à corps, de relancer tous ses dés d'attaques ratés, en prenant en compte le second résultat qu'il soit meilleur ou pire.

LIMITATION : Le combattant est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que le barbare. Mais, notez qu'il peut utiliser tout type d'armure sauf celles réservées à une race spécifique.



Carte pour le jeu de rôle

<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p>Mouvement : Combat : Tir : Force : Endurance : Initiative : Attaques :</p> <p>Niveau : Déblocage : Chance : Volonté :</p> <p style="text-align: right;">Age : Taille : Poids :</p> <p>REGLES SPECIALES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 20px;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: right;">CC Adverse</td> <td style="width: 85%; text-align: center;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 10px;"></td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">To Hit</td> <td style="border: 1px solid black; height: 20px;"></td> </tr> </table>	CC Adverse	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 10px;"></td> </tr> </table>												To Hit		<p>ARMURE : <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black; border-radius: 50%;" type="text"/></p> <p>Points de vie de base <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black; border-radius: 50%;" type="text"/></p> <p>Points de vie Actuels <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black; border-radius: 50%;" type="text"/></p> <p>PROTECTION</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 40px;"></div> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 60px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">ARMEMENT / DEGATS</p> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 80px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">EQUIPEMENT</p> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 80px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">HABILETES /COMPETENCES</p> </div> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Moralité :</p>
CC Adverse	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 10px;"></td> </tr> </table>															
To Hit																

ACTIONS	TETE	DOS																																																																																																																								
<p>Bonus</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 8px;"> <thead> <tr> <th>ACTION</th> <th>Mod</th> <th>TEST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Allumer un feu</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Assommer un ennemi</td><td>+1</td><td>CC toucher</td></tr> <tr><td>Attacher ou détacher</td><td>+1</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Attendre ou interrompre</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Bloquer une porte</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Bluffer *</td><td>-1</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Bondir</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Combattre dans le noir</td><td>+1</td><td>Voir règles</td></tr> <tr><td>Combattre défensivement</td><td>Sp.</td><td>Voir règles</td></tr> <tr><td>Comprendre un langage</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Construction</td><td>-1</td><td>Initiative, force</td></tr> <tr><td>Crocheter une serrure</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Déplacer des objets lourds</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Désamorcer un piège</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Désarmer un adversaire</td><td>+1</td><td>CC</td></tr> <tr><td>Ecarter</td><td>0</td><td>force</td></tr> <tr><td>Ecouter à une porte</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Escalader un mur</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Examiner un objet</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Fabriquer une corde</td><td>-1</td><td>force</td></tr> <tr><td>Faire un bandage</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Faire diversion</td><td>+1</td><td>CT</td></tr> <tr><td>Faire le mort</td><td>+1</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Fouiller une pièce</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Identifier un objet</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Improviser une arme</td><td>Sp.</td><td></td></tr> <tr><td>Interroger</td><td>+1</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Lire</td><td>-1</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Maintenir une porte (O ou F)</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Monter sur les épaules</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Ramper</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Renverser</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Sauter</td><td>0</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Se balancer à une corde</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se baisser</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se cacher</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se mettre à couvert</td><td>SP</td><td></td></tr> <tr><td>Soulever un objet lourd</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Tir délicat</td><td>0</td><td>Tir</td></tr> </tbody> </table>	ACTION	Mod	TEST	Allumer un feu	+1	Initiative	Assommer un ennemi	+1	CC toucher	Attacher ou détacher	+1	Force	Attendre ou interrompre	0	Initiative	Bloquer une porte	0	Force	Bluffer *	-1	Volonté	Bondir	0	Initiative	Combattre dans le noir	+1	Voir règles	Combattre défensivement	Sp.	Voir règles	Comprendre un langage	-1	Initiative	Construction	-1	Initiative, force	Crocheter une serrure	-2	Initiative	Déplacer des objets lourds	0	Force	Désamorcer un piège	0	Initiative	Désarmer un adversaire	+1	CC	Ecarter	0	force	Ecouter à une porte	-1	Initiative	Escalader un mur	-1	Initiative	Examiner un objet	-2	Initiative	Fabriquer une corde	-1	force	Faire un bandage	-1	Initiative	Faire diversion	+1	CT	Faire le mort	+1	Endurance	Fouiller une pièce	+1	Initiative	Identifier un objet	-2	Initiative	Improviser une arme	Sp.		Interroger	+1	Volonté	Lire	-1	Volonté	Maintenir une porte (O ou F)	0	Force	Monter sur les épaules	+1	Initiative	Ramper	+1	Initiative	Renverser	0	Force	Sauter	0	Endurance	Se balancer à une corde	0	Initiative	Se baisser	0	Initiative	Se cacher	-1	Initiative	Se mettre à couvert	SP		Soulever un objet lourd	0	Force	Tir délicat	0	Tir	<p>Casque, couronne, chapeau, bandeau : 1</p> <p>Collier, amulette, chaîne, talisman : 2</p> <div style="text-align: center; padding: 10px;">  </div>	<p>Arme : 1 Arc : 1</p> <p>Carquois Flèches Normales</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"></table> <p>Flèches spéciales :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"></table> <p>Autres :</p> <p>Cape ou fourrure: 1</p>
ACTION	Mod	TEST																																																																																																																								
Allumer un feu	+1	Initiative																																																																																																																								
Assommer un ennemi	+1	CC toucher																																																																																																																								
Attacher ou détacher	+1	Force																																																																																																																								
Attendre ou interrompre	0	Initiative																																																																																																																								
Bloquer une porte	0	Force																																																																																																																								
Bluffer *	-1	Volonté																																																																																																																								
Bondir	0	Initiative																																																																																																																								
Combattre dans le noir	+1	Voir règles																																																																																																																								
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles																																																																																																																								
Comprendre un langage	-1	Initiative																																																																																																																								
Construction	-1	Initiative, force																																																																																																																								
Crocheter une serrure	-2	Initiative																																																																																																																								
Déplacer des objets lourds	0	Force																																																																																																																								
Désamorcer un piège	0	Initiative																																																																																																																								
Désarmer un adversaire	+1	CC																																																																																																																								
Ecarter	0	force																																																																																																																								
Ecouter à une porte	-1	Initiative																																																																																																																								
Escalader un mur	-1	Initiative																																																																																																																								
Examiner un objet	-2	Initiative																																																																																																																								
Fabriquer une corde	-1	force																																																																																																																								
Faire un bandage	-1	Initiative																																																																																																																								
Faire diversion	+1	CT																																																																																																																								
Faire le mort	+1	Endurance																																																																																																																								
Fouiller une pièce	+1	Initiative																																																																																																																								
Identifier un objet	-2	Initiative																																																																																																																								
Improviser une arme	Sp.																																																																																																																									
Interroger	+1	Volonté																																																																																																																								
Lire	-1	Volonté																																																																																																																								
Maintenir une porte (O ou F)	0	Force																																																																																																																								
Monter sur les épaules	+1	Initiative																																																																																																																								
Ramper	+1	Initiative																																																																																																																								
Renverser	0	Force																																																																																																																								
Sauter	0	Endurance																																																																																																																								
Se balancer à une corde	0	Initiative																																																																																																																								
Se baisser	0	Initiative																																																																																																																								
Se cacher	-1	Initiative																																																																																																																								
Se mettre à couvert	SP																																																																																																																									
Soulever un objet lourd	0	Force																																																																																																																								
Tir délicat	0	Tir																																																																																																																								
	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">TORSE</p> <p>Armure/Habit : 1</p> <p>Broche : 1</p> <p>Etuis porte armes de lancée : 3</p> <p>Type : <table border="1" style="display: inline-table; width: 50px; height: 15px; border-collapse: collapse;"></table></p> <p>Type : <table border="1" style="display: inline-table; width: 50px; height: 15px; border-collapse: collapse;"></table></p> <p>Type : <table border="1" style="display: inline-table; width: 50px; height: 15px; border-collapse: collapse;"></table></p>	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">SAC A DOS</p> <p>Armes : 3 Armure : 1 Bouclier : 1 Casque : 2 Objets d'équipement divers : 8 Potions : 10</p> <p>- - - -</p> <p>Rations : <table border="1" style="display: inline-table; width: 100%; height: 15px; border-collapse: collapse;"></table></p> <p>Autres :</p>																																																																																																																								
<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">MAIN DROITE</p> <p>Gant : 1</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p> <p>Bracelet : 1</p> <p>Arme : 1</p>	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">BAS DU CORPS</p> <p>Ceinture : 1</p> <p>Paire de Bottes : 1</p> <p>Etui pour arme de botte : 1</p> <p>Poches :</p>	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">MAIN GAUCHE</p> <p>Gant : 1 (paire)</p> <p>Bracelet/protège poignet : 1 (paire)</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p> <p>Bouclier ou arme secondaire : 1 (ou lanterne)</p>																																																																																																																								