



. L'Archer de Bergerac .

par Andrew Lum

Traduit et développé par Philip von Mishment, Répurgateur de l'empire.

La Bretonnie avait de nombreux héros diaprés de couleurs folkloriques, mais aucun ne l'était autant que Bertrand le Brigand. On racontait que Bertrand était un paysan dans le domaine féodal de Bergerac et sa maîtrise de l'arc long était très connue. Quand le baron de Bergerac est parti très loin à la recherche du Graal et n'en est jamais revenu, le fils du baron a assumé le commandement des terres.

Encouragé par la baronne, qui était réputée être une sorcière maléfique, le fils du baron a commencé à lever des impôts excessivement lourds et injustes.

Bertrand a rassemblé les paysans de Bergerac et leur a enseigné le maniement de l'arc. Ils ont défendu leur village des voleurs Orques et d'autres ennemis. Bertrand avait même gagné la faveur de la fille du baron, mais elle avait été enfermée à double tour au sommet de la tour du château par son frère malfaisant.

Un jour, le village s'est réveillé sous les hurlements et les cris d'appel à l'aide de la fille du baron alors que le château s'écroulait. Une énorme bête de plus de 100 pieds de long, avec un seul oeil, agitant les ailes et secouant les corps de la baronne et de son fils

dans sa gueule, a surgit des ruines pour dévorer également la demoiselle. Bertrand l'a pris pour cible avec son arc et a enflammé une flèche qui s'est enfoncée au plus profond de l'oeil du monstre. La demoiselle a ainsi été sauvée alors que le monstre s'enfonçât de nouveau dans les ruines du château et battit en retraite. Des flèches ardentes ont été lancées dans les ruines et le monstre s'est consumé dans les flammes.

La fille du baron a déclaré l'exploit de Bertrand digne des plus grands, et ils se marièrent. Mais Bertrand ne pourrait pas devenir un chevalier, et il n'y avait plus aucun château à prendre. Prenant seulement quelques reliques de la chapelle du Graal avec lui, Bertrand conduisit les paysans loin du village et commença à errer dans le désert de Bretonnie. Ils errent encore à ce jour, se levant pour défendre les droits des paysans et redressant les torts. Souvent, ils doivent s'en prendre à des chevaliers déshonorés ou de barons qui lèvent des impôts excessifs. La noblesse de Bretonnie est divisée à propos de Bertrand et sa bande. Certains les voient en tant que sauveur tandis

que d'autres les considèrent comme des canailles.

De temps en temps un membre des brigands de Bertrand voyagera seul au loin pour explorer des terres et aider autant que possible les simples gens. Certains commenceront par se joindre à d'autres aventuriers occupés à combattre les forces du

mal au travers les terres en voyageant dans des donjons et des forteresses. Peut-être que l'archer, plusieurs années après, rencontrera la bande de Bertrand avec un conte ou deux de ses propres exploits à raconter autour d'un feu de camp, en buvant une bière et en se rappelant leur maison de Bergerac.

· INTRODUCTION ·

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

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour utiliser ce guerrier dans vos parties. Le livre de règles avancées couvre toutes les règles pour la progression du guerrier en niveaux de combat, comprenant sorts, qualifications 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 de Bergerac. Permutez simplement l'archer de Bergerac pour un des guerriers existants. 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.



· COMMENCER AVEC UN ARCHER DE BERGERAC ·

N'importe quel joueur peut commencer le jeu avec l'Archer de Bergerac plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau guerrier s'appliquent, à moins que des exceptions soient indiquées ailleurs dans ce livre de règles.

Le profil d'un archer de Bergerac est le suivant :

Points de vie	1D6+7
Mouvement	4
Capacité de combat	3
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaque	1
Blocage	4+

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

ÉQUIPEMENT

L'archer de Bergerac commence le jeu avec un carquois magique rempli d'assez de flèches pour une aventure entière. Les flèches dans le carquois (et toutes celles déposées dedans par l'archer) deviennent automatiquement magiques, causant 1 blessure supplémentaire.

ARMES

L'archer de Bergerac commence le jeu équipé d'une épée et d'un Arc long. L'épée cause 1D6 + sa force (3) blessures chaque fois qu'il frappe son ennemi. L'Arc long est une arme de jet de force 4.

ARMURE

L'archer de Bergerac n'a aucune armure et n'a donc qu'une endurance totale de 3.

RÈGLES SPÉCIALES

Toute sa vie, l'archer de Bergerac a vécu équipé d'un arc long et possède une grande compétence pour son maniement. Toutes les fois qu'une flèche tirée par l'archer massacre son ennemi, elle peut se poursuivre en coup mortel dans la case juste derrière, et ainsi de suite. En plus, l'archer peut tirer sur des monstres lui étant adjacents avec son Arc long, mais ceci entraîne une pénalité de -1 pour toucher et il ne peut pas réaliser de coup mortel. Ceci représente le fait que l'archer n'a pas l'espace nécessaire pour viser précisément sa cible.

ARCHERS DE BERGERAC ET TRÉSOR

L'archer de Bergerac peut seulement utiliser les articles de trésor que le barbare peut employer.



. RÈGLES AVANÇÉES .

CARQUOIS MAGIQUE

En plus des règles pour le jeu de base, entre les aventures, le carquois se remplit de flèches, comme par magie. Les flèches stockées dans le carquois sont devenues magiques et causeront une blessure supplémentaire chacune. Par conséquent l'archer ne doit jamais acheter de flèches normales entre les aventures.

ARMURE

L'archer de Bergerac peut porter n'importe quelle armure avec une endurance inférieure ou égale à 3. Cependant, il n'utilisera jamais un bouclier car ceci gênerait son style de combat.



. EN VILLE .

L'archer de Bergerac peut visiter tous les endroits normaux lorsqu'il est en ville. Lancer 2D6 pour déterminer quel évènement affecte l'archer de Bergerac lorsqu'il entre dans la taverne.

FABRIQUE DE FLÈCHES

Si l'archer visite la Fabrique de flèches, il y a une chance qu'il rencontre un maître Fabricant de flèches ou un maître Fabricant d'arcs. Lancer les dés comme s'il essayait de trouver un endroit spécial. Sur un résultat de 7 ou plus, lancer un autre dé pour voir ce qu'il a trouvé :

1-3	Maître Fabricant de flèches
4-6	Maître Fabricant d'arcs

Si l'archer ne possède pas d'arc long, alors on lui en donnera un gratuitement. En plus de ce que l'archer peut normalement acheter à la Fabrique de flèches, la rencontre d'un maître permet à l'archer de faire ce qui suit :

Maître Fabricant de flèches

Ayant rencontré un maître capable de créer des flèches spéciales, l'archer dispose maintenant d'un choix de flèches accru à acheter comme suit :

TABLEAU du MAÎTRE FABRICANT de FLÈCHES			
<i>Flèches Fléau de Morts-vivants</i>	(1D6)	or 200	Stock 7
Si une de ces flèches frappe une créature morts-vivants, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux morts-vivants.			
<i>Flèches Fléau Du Chaos</i>	(1D6)	or 200	Stock 7
Si une de ces flèches frappe une créature morts-vivants, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux créatures du chaos.			
<i>Flèches Fléau d'Orques</i>	(1D6)	or 200	Stock 7
Si une de ces flèches frappe une créature à peau verte, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux créatures à peau verte.			
<i>Flèches perforantes</i>	(1D6)	or 120	Stock 5
Si une de ces flèches touche, relancer un autre dé. Sur un résultat de 1 à 4, la flèche cause des dommages normaux. Sur 5 ou plus, la flèche peut ignorer l'armure des cibles (sauf armure magique) en relançant pour les dommages, et sur un 6 la flèche ignore toute l'armure.			
<i>Flèches Tueuse de Géants</i>	(1D6)	or 120	Stock 5
Toutes les fois qu'une de ces flèches frappe une grande cible, l'archer peut ajouter 1D6 supplémentaire aux dés de dommages.			
<i>Flèches d'Obsidienne</i>	(1D6)	or 300	Stock 8
Ces flèches ignorent toute l'armure excepté l'armure magique et la détruiront sur un résultat de 4+ sur un jet additionnel d'1D6.			
<i>Flèches Barbelées</i>	(1D6)	or 300	Stock 8
Les barbelés qui dépassent de la pointe de flèche, causent douleur et malaise à la cible. La cible ne peut pas ignorer la douleur, ignorer un coup ou utiliser des tatouages magiques pour modifier/ignorer les dommages de ces flèches.			
<i>Flèches Empoisonnées</i>	(1)	or 80	Stock 8
Ces flèches ignorent l'endurance d'une créature sur un résultat de 4+ sur 1D6.			

Maitre Fabricant d'arcs

L'archer peut obtenir un service et quelques perfectionnements pour son arc s'il est assez chanceux pour trouver un fabricant d'arcs. L'archer paye 1D6x50 pièces d'or pour permettre au fabricant d'arcs d'entretenir et vérifier son arc.

L'arc long de l'archer ne peut être amélioré que de cette façon et seulement une fois par ville. Tous ces perfectionnements d'arc ne durent que pour la prochaine aventure. À la fin de cette aventure, lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, le perfectionnement est permanent. Si l'archer obtient un perfectionnement qu'il a déjà sur son arc, traiter le jet de dé comme un 1.

Lancer 1D6 sur la table suivante pour voir quelles modifications sont apportées à l'arc :

TABLEAU de PERFECTIONNEMENT du FABRICANT D'ARCS (Lancer un D6)	
1	Désolé, aucun perfectionnement, mais l'arc a obtenu un bon nettoyage.
2	Poignée en peau de Quarg : Le fabricant d'arcs met une nouvelle poignée sur l'arc, le rendant plus confortable à utiliser. Chaque fois que l'archer obtient un 6 naturel pour toucher, il gagne une attaque supplémentaire pour ce tour. Une fois par tour seulement.
3	Retendre : Les cordes sont beaucoup plus tendues et permettent une plus grande puissance. Pour la prochaine aventure, toutes les flèches tirées avec l'arc font 1 blessure supplémentaire quand elles touchent.
4	Amélioration : Le Fabricant d'arcs ponce et lisse le bois, faisant que l'arc semble plus léger et plus naturel. Pour la prochaine aventure, l'archer dispose d'une attaque à l'arc supplémentaire.
5	Encoches de visée : Des marques sont dessinées sur un côté de l'arc pour permettre à l'archer une plus grande précision pour la visée. Pour la prochaine aventure, chaque fois que l'archer tire sur une cible éloignée de plus de 4 cases avec un Arc long, il peut ajouter +1 à son jet de dé pour toucher. En plus, il peut ajouter +1 à son jet de dé pour toucher dans les concours de tir à l'arc.
6	Lustrage : Le Fabricant d'arcs donne au bois un bon lustre brillant. Le lustre donne une protection magique au bois la rendant imperméable à la magie et aux dommages. Pour la prochaine aventure l'archer gagne une résistance magique 5+, et son arc ne peut pas être détruit au cours d'un hasard de voyage ou d'un événement.

COULOIR DE TIR À L'ARC

Le couloir de tir à l'arc est un endroit spécial, qui peut être trouvé sur un résultat de 7 ou plus comme pour les endroits spéciaux habituels. Le couloir de tir à l'arc sert d'endroit où l'archer s'entraîne pour progresser en niveau et également comme endroit où il peut acquérir des compétences en participant à des concours de tir à l'arc. Cela coûtera à l'archer 50 pièces d'or pour entrer dans un couloir de tir à l'arc et pour utiliser les équipements.



CONCOURS DE TIR À L'ARC

Lancer un dé quand l'archer visite cet endroit. Sur 3+, il y a un concours de tir à l'arc qui va commencer. Il y aura toujours qu'un seul concours qui se déroulera par visite dans une ville. Les archers peuvent se mesurer les uns contre les autres dans l'espoir de gagner des prix fabuleux. L'archer paye 1D6x40 pièces d'or de frais d'inscription s'il souhaite entrer.

S'il veut participer, lancer un D6 et comparer le résultat à la capacité de tir non modifiée (à moins que son arc possède des entailles de visée). Si le résultat est un succès, il peut modifier le résultat obtenu sur le Tableau de résultats du concours en ajoutant un nombre égal à la différence de son jet pour toucher et sa capacité de tir. Par exemple, si l'archer avait une capacité de tir de 3+ et obtenait un 5 pour toucher, alors il ajouterait +2 à son résultat sur le tableau de résultats du concours de tir à l'arc.

CONCOURS de TIR À L'ARC (lancer 2D6)	
2	Accident
3	Effort déshonorant !
4	Demi-finaliste
5	Quart de finaliste
6	Raté !
7	Raté !
8	Raté !
9	Quart de finaliste
10	Demi-finaliste
11	Second
12	Gagnant !

Accident

Un concurrent décoche accidentellement une flèche qui part trop tôt et n'importe où. Vous ne pouvez pas esquiver la flèche décochée accidentellement et elle vous frappe en plein dans les fesses ! Vous devez passer le jour suivant à récupérer à l'hôpital, et payer 1D6x20 pièces d'or pour les honoraires d'hôpital. Toutefois, vous ne devez pas lancer pour les événements citadins pour le jour passé au concours de tir à l'arc ou à l'hôpital et vous ne devez pas payer les dépenses de la ville pour ce jour.

Effort déshonorant

Non seulement vous avez tiré en dehors de la cible de qualification, mais vous avez tiré en dehors du paillon toute la journée ! Ayant honte, vous décidez de quitter la ville immédiatement ainsi vous éviterez d'être ridicule et vous attendrez dehors que le reste de vos équipiers aient fini leurs affaires.

Raté

Vous n'étiez pas en pleine possession de vos moyens et vous avez tiré en dehors de la cible de qualification. Vous jurez que vous ferez mieux lors du prochain concours auquel vous participerez.

Quart de finaliste

Vous participez aux quarts de finale mais un concurrent plus habile vous élimine. Vous gagnez le remboursement de vos frais d'inscription.

Demi-finaliste

Vous êtes épuisé par une demie finale très contestée et très tendue. Vous êtes récompensé par le paiement du double de vos frais d'inscription et par une bouteille de vin fin (une fois bu, vous obtenez un bonus de +3 à la peur et +2 à la terreur, mais vous êtes à -1 pour toucher pour 1D6 tours).

Second

Vos grandes compétences vous amènent à la finale, mais elles ne sont cependant pas suffisantes pour que vous gagniez aujourd'hui. Les spectateurs applaudissent votre effort et vous êtes récompensé avec 1D3 bouteilles de vin fin (voir ci-dessus) et votre Niveau x 50 pièces d'or.

Gagnant !

Vous entendez les hurlements de la foule quand votre flèche gagnante arrive en plein dans le centre. Vous démontrez votre grande compétence et avez offert un grand spectacle aux spectateurs et à vos concurrents. Vous gagnez 1D6 bouteilles de vin fin (voir ci-dessus), 1D6 tranches de la délicieuse saucisse de Bretonnie (chaque tranche peut guérir 2 blessures), et votre niveau x 300 pièces d'or.

JOURNEE TRANQUILLE

L'archer de Bergerac a très rarement des jours tranquilles, étant donné son expérience unique tant comme héros que comme canaille. Quand dans une ville, si l'archer tire un résultat « journée tranquille » sur le Tableau d'événements citadins, alors il doit consulter le tableau suivant pour voir si quelque chose se produit réellement.

TABLEAU de JOURNEE TRANQUILLE (lancer un D6)	
1	<u>Reconnu comme Brigand !</u> Les gens de la ville se rendent compte que l'archer est là en tant que voleur, et l'amène immédiatement aux autorités. Lancer un autre D6 pour voir ce qui se produit :
1	<u>Chassé hors de la ville.</u> L'archer doit partir immédiatement et attendre le reste du groupe en dehors des portes de la ville.
2	<u>Tabassage !</u> Les citoyens révoltés décident qu'ils vous tabasseront. Vous commencez la prochaine aventure avec 1D6 points de vie en moins que la normale.
3	<u>Mis en prison.</u> Les autorités décident de vous mettre dans la prison de la ville pendant 1D6 jours, ensuite vous êtes libre d'aller où vous voulez. Vous ne devez pas payer les dépenses ou lancer pour les événements citadins pour la durée de votre incarcération.
4	<u>Très bien !</u> Les autorités vous prennent 1D6x50 pièces d'or pour l'ennui que vous causez.
5	<u>Soupçonneux.</u> Les autorités n'ont aucune preuve contre vous, mais les habitants de la ville ont toujours des soupçons à votre encontre. Le coût de tout ce que vous pourrez acheter dans la ville est dorénavant doublé.
6	<u>Flagellation.</u> Vous êtes traîné au loin pour être flagellé. Votre dos est endolori et saignant, et vous pouvez à peine vous déplacer. Vous avez -1 en endurance pour la durée de la prochaine aventure.

2	<u>Reconnu en tant que héros de Bergerac.</u> Les personnes vivant dans cette ville admirent l'archer. Il ne doit pas payer des dépenses le reste de son séjour.
3	<u>Vieil Ami.</u> Vous vous cognez dans un archer qui s'avère être un vieil ami, et vous décidez de réunir tous vos amis respectifs que vous vous êtes fait depuis votre dernière rencontre. Vous vous réunissez à la taverne dès le lendemain et vous dépensez 1D6x10 pièces d'or en bière.
4	<u>Charité.</u> L'archer passe sa journée à voler des riches pour donner aux pauvres. Lancer le dé sur la table suivante pour voir ce qui se produit.
1	<u>L'archer est attrapé !</u> Lancer sur la table secondaire ci-dessus (reconnu comme Brigand) pour voir ce qui arrive à lui.
2	<u>L'archer est maladroit !</u> L'archer ne parvient pas à voler une simple pièce de monnaie ! Se sentant gêné, il donne immédiatement 10% de son or à une pauvre famille qui tente de survivre.
3 - 4	<u>bonne journée.</u> L'archer parvient à voler un bon magot, ce qu'il garde pour lui s'élève à 1D6x30 pièces d'or.
5 - 6	<u>Jour exceptionnel !</u> L'archer donne un bon nombre de pièces d'or aux pauvres, et garde pour lui une petite gemme qui équivaut à 2D6x30 pièces d'or.
5	<u>Inconnu.</u> Les habitants de cette ville n'ont jamais entendu parler des archers de Bergerac ou de Bertrand le Brigand. Aujourd'hui est non seulement une journée tranquille, mais vous n'aurait pas à lancer sur cette table si d'autres événements citadins sont des journées tranquilles.
6	<u>Tranquille !</u> C'est vraiment une journée tranquille.



. ENTRAINEMENT .

Dans le couloir de tir à l'arc, l'archer de Bergerac peut être formé jusqu'au prochain niveau, s'il a assez d'or pour payer la formation. Si l'archer est habilité à acquérir une nouvelle compétence, lancer sur la table suivante pour déterminer laquelle.

TABLEAU de COMPÉTENCES (lancer un D66)	
11-13	<u>Zone Faible</u> : L'archer voit une zone vulnérable dans l'armure de l'ennemi, et décoche une flèche laissant espérer un tir dévastateur. Chaque fois que l'archer obtient un 6 naturel pour toucher, il peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure sur la cible.
14-16	<u>Vitesse de tir</u> : Après avoir décoché une volée de flèches, l'archer se trouve en situation avantageuse pour se préparer à sa prochaine volée de flèches. L'archer peut tirer ses flèches avant, après ou pendant son mouvement. Ceci décompte les attaques comme d'habitude.
21-23	<u>Tir rapide</u> : L'archer est rapide avec l'arc et a besoin de peu de temps pour viser une cible à bout portant. L'archer peut maintenant tirer sur cibles dans les cases adjacentes sans associer -1 de pénalité pour toucher.
24-26	<u>Grimper</u> : Passant beaucoup d'heure à rechercher des flèches étant enfant, l'archer a également acquis l'art de grimper. L'archer peut maintenant sortir tout seul des puits (pièges) dans les donjons, mais il ne peut pas se déplacer durant le tour.
31-36	<u>Maître Archer</u> : Visant soigneusement, l'archer envoie une volée de flèches dans les rangs ennemis. Cette compétence donne à l'archer la capacité d'envoyer un certain nombre de flèches par tour égal à sa caractéristique d'attaque plutôt que l'habituel une flèche par tour.
41-43	<u>Premiers Soins</u> : En tant que maître de survie, l'archer sait administrer des techniques rapides et efficaces de premiers soins. L'archer fabrique 1D6 bandages au début de chaque aventure.
44-46	<u>Déguisement</u> : Ayant été un membre de la bande de brigands de Bertrand, l'archer a appris plus que les techniques d'arc. Il y avait souvent la nécessité de partir furtivement déguisé du château du baron dans l'espoir de sauver une demoiselle respectable ! Si l'archer est forcé de partir d'une ville, cette compétence lui permet de re-renter, bien qu'il ne puisse visiter aucun endroit spécial ainsi déguisé et qu'il ne puisse pas re-renter de nouveau s'il est encore jeté dehors.
51-53	<u>Tir Puissant</u> : L'avant-bras tendu, l'archer retire fermement la corde de l'arc, en utilisant toute sa force pour lutter contre la grande traction de l'arme. Cette compétence permet à l'archer d'échanger des tirs multiples (s'il en a) contre un seul avec une puissance accrue, en ajoutant +2D6 dommages. Utilisation une fois par combat et seulement si l'archer n'est pas bloqué.

54-56	<u>Épingle :</u> L'archer tire une flèche soigneusement visée qui épingle son adversaire au mur. L'archer échange des tirs multiples pour une flèche soigneusement visée. Si la cible est touchée, et se tient directement devant ou à côté d'un mur, lancer 1D6 supplémentaire après avoir lancé pour les dommages. Si le résultat est de 4 ou moins, la flèche compte normalement. Sur un résultat de 5 ou 6 la flèche cause des dommages normaux et la cible est immobilisée au mur. La cible peut ne faire rien pour le reste du tour pendant qu'elle lutte pour se libérer.
61-63	<u>Esquive :</u> Esquivant rapidement l'étreinte de l'ennemi, l'archer est toujours prêt à tomber à la renverse pour décocher une flèche précise. L'archer peut ajouter +1 à son jet de déblocage.
64-66	<u>Coup meurtrier :</u> Une flèche soigneusement placée, combinée avec la bonne tension de l'arc, permet à l'archer de lâcher une flèche pouvant blesser gravement le plus fort des monstres. Si l'archer obtient un 6 pour toucher avec son arc, il peut ajouter +2 aux dommages.

DIRECTIVES DE JEU DE ROLE

L'archer de Bergerac a acquis une expérience très précise et un fort code d'honneur. Il ne supportera pas d'être pressé par des aventuriers plus arrogants, particulièrement les nobles et les gardes forestiers hauts elfes. En même temps, l'archer essaiera d'être poli s'il ne résiste pas. Il a toujours fait partie d'un groupe, et aidera ses camarades aventuriers du meilleur de ses capacités. Peut-être que l'archer sera plus lié avec les elfes sylvains, bien que leur nature distante lui semble un peu étrange.

Étant lui-même de la classe paysanne, l'archer essaiera d'aider les pauvres gens autant que possible. Il n'essayera jamais de tirer profit d'eux, et se lèvera pour faire face à l'injustice. C'est également un fêtard, appréciant une bonne bière et une soirée en compagnie d'autres aventuriers tels que le nain ou le barbare.

Au combat, l'archer sait qu'il n'est pas très doué pour le corps à corps. Au lieu de se tenir à côté des monstres, il essaiera de manoeuvrer dans une meilleure position pour ajuster des ennemis avec son arc long bien aimé. Bien qu'il puisse utiliser d'autres armes, l'archer essaiera de s'abstenir à les employer. Il est souvent présomptueux, et tirera ses flèches sur la plus grande et la plus féroce créature que possible.

TEST DE CARACTÉRISTIQUES

L'archer ressemble à l'elfe en terme de compétence et capacités, mais ce n'est pas un elfe, et il ne sera pas aussi rapide à réagir. À d'autres égards, il est semblable à un barbare, car il est humain et pas très compétent dans la magie. L'archer sera bon dans les situations telles que crocheter une serrure, bluffer un ennemi, escalader un mur, et plus particulièrement pour les tirs difficiles. D'autre part, il ne sera pas aussi bon pour les tests impliquant la force que pour le commerce. Étant un paysan, il ne sera pas très bon en lecture ou décryptage d'inscriptions sur des murs et recevra une pénalité.



TABLEAU des niveaux de l'ARCHER DE BERGERAC

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



Archer De Bergerac



Points de vie : 1D6+7
Mouvement : 4
Combat : 3
Tir : 4+
Force : 3
Endurance : 3
Initiative : 3
Attaques : 1
Volonté : 3
Blocage : 4+

Équipement :

L'archer de Bergerac commence le jeu avec un carquois magique rempli d'assez de flèches magiques pour une aventure entière qui causeront 1 blessure supplémentaire chacune.

Arme :

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

Armure :

L'archer de Bergerac n'a aucune armure

Blocage :

L'archer de Bergerac s'échappe sur un jet de 4+

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

Toute sa vie, l'archer de Bergerac a vécu équipé d'un arc long et possède une grande compétence pour son maniement. Toutes les fois qu'une flèche tirée par l'archer massacre son ennemi, elle peut se poursuivre en coup mortel dans la case juste derrière, et ainsi de suite.

En plus, l'archer peut tirer sur des monstres lui étant adjacents avec son Arc long, mais ceci entraîne une pénalité de -1 pour toucher et il ne peut pas réaliser de coup mortel. Ceci représente le fait que l'archer n'a pas l'espace nécessaire pour viser précisément sa cible.

ARCHERS DE BERGERAC ET TRÉSOR

L'archer de Bergerac peut seulement utiliser les articles de trésor que le barbare peut employer.

CARQUOIS MAGIQUE

En plus des règles pour le jeu de base, entre les aventures, le carquois se remplit de flèches automatiquement, comme par magie. Les flèches stockées dans le carquois sont devenues magiques et causeront une blessure supplémentaire chacune.

Par conséquent l'archer ne doit jamais acheter de flèches normales entre les aventures.

ARMURE

L'archer de Bergerac peut porter n'importe quelle armure avec une endurance inférieure ou égale à 3. Cependant, il n'utilisera jamais un bouclier car ceci gênerait son style de combat.

EN VILLE

L'archer de Bergerac peut visiter tous les endroits normaux lorsqu'il est en ville. Lancer 2D6 pour déterminer quel événement affecte l'archer de Bergerac lorsqu'il entre dans la taverne.



CARQUOIS MAGIQUE

Le carquois se remplit de flèches automatiquement, comme par magie.

Les flèches stockées dans le carquois sont devenues magiques et causeront une blessure supplémentaire chacune.

Par conséquent l'archer ne doit jamais acheter de flèches normales entre les aventures.



Pion de l'Archer de Bergerac