

Warhammer Quest™

LE RANGER

Version originale par T.Jordan « Greywolf » Peacock,
Traduit et adapté par HARENDAL.h

Les étendues sauvages sont un lieu de périls et de dangers, mais pour ceux qui en connaissent les chemins, c'est aussi un lieu où la vie est plus libre et beaucoup moins structurée que dans les lointaines citées. Les Elfes Sylvains bien sûr vivent au sein des profondes et denses forêts, ils font parti de ceux qui les appellent leur foyer.

Les Rangers font également parti de ceux là, ainsi nommés à cause de leur nature vagabonde, et qu'ils y ont battu leur maison. Bien souvent, ils ont tout quitté pour voyager à travers les forêts du monde connu, et grâce à leurs méthodes de survie, ils ont pu vaincre tout ce qui s'opposait à eux, que ce soit la nature elle-même ou ses bêtes sauvages, des créatures magiques et étranges qui agrémentent chaque rencontre...

S'il fait parti d'un groupe de guerriers qui s'aventure dans les sombres et profonds donjons sous les montagnes, le Ranger sera certainement en dehors de son élément. Cependant, il reste compétent dans le maniement de l'arc, et ses compétences spéciales lui permettent de tenir une place importante. De plus, sa connaissance des étendues sauvages, durant les voyages hasardeux, peuvent être un atout pour un groupe de guerriers.

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 Ranger dans vos parties. Le second couvre les règles avancées et les niveaux de progression du Ranger, ainsi que ses compétences et règles spéciales. Le dernier chapitre aborde l'utilisation du Ranger dans le jeu de rôle.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous pouvez remplacer un des guerriers d'origine par un Ranger. 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

Ranger, 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 RANGER

Profil du RANGER	
Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Capacité de Combat	4
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Débloccage	3+

POINTS DE VIE

Un Ranger commence la partie avec 1D6+6 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

Flèche noire : Le ranger possède une flèche noire. Quand elle est utilisée avec un arc, celle-ci touche automatiquement et inflige 3D6 blessures. Une fois utilisée, défausser la carte.

ARMES

Un Ranger utilise une épée infligeant 1D6 + sa force, blessures. Il est également équipé d'un arc qui inflige 1D6 + 3 blessures.

ARMURE

Armure légère de forestier : Le Ranger porte une armure légère de forestier. Cette dernière est faite en cuir souple très solide permettant d'ajouter +2 à son endurance. Il ne peut porté d'autres types d'armure, ni de casques. Cependant il lui est permis d'utiliser les boucliers, et de porter des fourrures.

LE RANGER et TRESORS

Le Ranger a accès à tous les types de trésor permis à l'elfe sauf ceux qui lui sont exclusivement réservés.

TALENTS DU RANGER

PISTAGE : La longue expérience acquise en milieu hostile a permis au Ranger de développer la détection des monstres et autres créatures par l'analyse de la présence de minuscules indices ou d'odeur, si bien que lorsqu'une carte "montres" est tirée lors de l'exploration d'une nouvelle salle, sur 5+ le Ranger a décelé leur nature et ses derniers perdent leur capacité d'embuscade, donnant la possibilité aux guerriers de s'équiper en conséquence.

PIEGEAGE : Le ranger est un expert dans la pause de piège. La pause d'un piège prend un tour complet, et

couvre une case. Si un monstre passe sur la case, le piège se déclenche sur 5+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que le ranger est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 6+ le piège est évité grâce à son intervention

II) REGLES AVANCEES

REGLES ADDITIONNELLES

EQUIPEMENT : Le ranger est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que l'Elfe. Mais, notez qu'il ne peut utiliser tout objet réservé exclusivement à l'elfe.

FORESTIER : Cette compétence permet à votre guerrier de trouver des raccourcis presque invisibles durant les voyages entre deux donjons. Lorsqu'il se rend vers une ville, cette compétence permet à votre guerrier de réduire le temps de voyage d'une semaine. De plus, pendant le voyage, il trouve suffisamment d'herbes pour fabriquer 1 D6 potions de soins. Chaque potion redonne un nombre de Points de Vie égal au niveau du ranger.

CONNAISSANCE DES ANIMAUX : Le Ranger connaît les comportements des animaux et sait comment réagir en fonction de leurs attitudes. Si des animaux sont rencontrés en tant que monstres, le Ranger peut ne pas être attaqué par eux. En fonction de son niveau, lancer 1D6 pour chaque animal qui lui est adjacent :

- Ranger : 6+
- Champion Ranger : 5+
- Maître Ranger : 4+
- Seigneur Ranger : 3+

En cas de réussite, l'animal attaque un autre guerrier à la place.

EN VILLE

Le Ranger peut visiter toutes les boutiques et établissements permis au Barbare (un malus de -2 est imposé pour toute visite à la taverne).

LA CABANE DES FORESTIERS :

La cabane des forestiers est un emplacement généralement situé à l'extérieur de l'enceinte, qu'il est possible de trouver que si l'on est Ranger ! La cabane des forestiers permet d'acheter des équipements normaux moins chers, et spéciaux. Toutefois, cet endroit spécial est plus commun dans les zones peu civilisées. Les chances de trouver la cabane des forestier est de 7 comme suit :

- Village : 3D6
- Ville : 2D6
- Cité : 2D6 -2

Equipement	stock	A	V	Règles spéciales
Armure légère de forestier	5	1250	500	Donne +2 en endurance.
Armure légère de forestier camouflée	8	2500	750	Donne +2 en endurance, et inflige une pénalité de -1 pour être touché au tir et au corps à corps.
Grande forestière	10	5000	1000	Donne +3 en endurance et inflige une pénalité de -1 pour être touché au tir et au corps à corps.
Fourrures	5	250	100	+1 en endurance (peuvent être portées en plus d'une armure) - 1 en mouvement et initiative
Arc	7	250	50	Force de 3
Flèches	3	10	na	Assez pour une aventure
1D6 Flèches barbelées	7	25/un	5	Ajoute +1 blessure
1D6 flèches tueuses	8	50/un	10	Ajoute +2 blessures
Flèche noire	9	250	50	Voir règle plus haut (une seule peut être achetée)
Botte d'évitement	7	250	na	Ajoute +1 en mouvement (ne dure que pour une aventure)
Herbes médicinales	5	150	na	Suffisamment pour 1D3 potions
1D6 Elixir de baies sauvages	7	50 /un	na	Cette mixture permet de neutraliser l'effet du poison.

ENTRAINEMENT

Le ranger doit impérativement trouver une cabane de forestier pour recevoir l'entraînement nécessaire à sa progression au niveau supérieur. Lorsque cette dernière est trouvée, le ranger doit stipuler qu'il vient s'entraîner. Lancez un D6 :

1 - Le Gardien de la cabane des forestiers est un solitaire endurci et n'apprécie pas la venue du guerrier, il le jette dehors lui interdisant par la même occasion de faire des affaires.

2 à 3 - Le gardien n'est pas disponible pour s'occuper de lui. Cependant, votre guerrier peut acheter et vendre normalement.

4 à 5 - Le gardien est heureux de partager son expérience avec votre guerrier, il peut s'entraîner normalement.

COMPETENCES DU RANGER

11 - 13 : ARTISAN

Pour tous les tests de construction, le ranger bénéficie d'un ajustement de +1. Cette compétence lui permet de fabriquer 20 flèches (une journée de travail) et de remplacer son arc le cas échéant. Compte tenu de leur facture, ces articles ne peuvent être vendus et seul le ranger peut les utiliser.

14 - 16 : CONNAISSANCE DES HERBES

Cette compétence permet au Ranger de pouvoir faire des soins sur lui même ou tout autre "Guerrier". Lancez 1D6:

1- le guerrier blessé réagit mal au traitement et subit 1D6 points de dégât supplémentaire.

2 à 3- Aucun effet

4 à 5- Le cataplasme redonne au guerrier blessé 1D6 points de vie

6- Le traitement est particulièrement efficace et redonne 2D6 points de vie au bénéficiaire.

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

21 - 23 : EMBUSCADE

Si des monstres errants apparaissent suite au tirage d'un 1 durant la phase de pouvoir par exemple, et qu'il n'y a pas d'autres monstres présents dans cette section de donjon, le Ranger a le temps de se cacher dans l'ombre (retirer la figurine du plateau de jeu) et réapparaît lorsque les monstres ont été placés. Il peut dès lors faire une attaque surprise avant que toute autre action soit entreprise avant la phase des guerriers. Cette compétence ne peut être utilisée lorsque des monstres sont découverts en entrant dans une pièce.

24 - 26 : MAITRE PISTEUR

Après de longues années d'errance, le Ranger a développé ses capacités à débusquer gibier et monstres hantant les bois.

Son talent initial de pistage lui permet maintenant de déceler la nature des monstres sur 4+ lorsque qu'une carte monstre est tirée.

31 - 33 : CHASSEUR

Le Ranger est capable de trouver son repas en chassant une partie de la journée lorsqu'il est dans un village ou une ville. Il n'a pas besoin de dépenser son argent pour couvrir ses frais de nourriture. Sur un 1 sur 1D6 par jour, il peut trouver suffisamment de

gibier pour les autres guerriers, à condition que leur nombre total ne dépasse pas 5.

34 - 36 : DISCRETION

Les méthodes de survie employées par le Ranger ont développé ses facultés à se déplacer silencieusement et à rester inaperçu. En milieu forestier, peut utiliser cette compétence en se déplaçant à demi vitesse et ne sera détecté que sur 6+ (Vous pouvez donner des malus au test de détection en fonction du terrain traversé ou de la couverture de la végétation. Un ranger qui traverse un lit de branche morte est certainement plus bruyant que s'il marchait sur de l'herbe grasse). En donjon le test de détection est à 4+, cette compétence donne au ranger de pouvoir explorer une nouvelle salle. Si des monstres sont présents, ou tirés de façon aléatoire, les guerriers peuvent bénéficier d'un tour d'attaque comme s'ils bénéficiaient de la capacité "embuscade".

41 - 43 : CEIL DE LYNX

Cette compétence permet au ranger d'effectuer à chaque tour un nombre d'attaques avec arme de jet et égale à sa caractéristique d'Attaques.

44 - 46 : TRAPPEUR

Cette compétence améliore la capacité spéciale de base "*piégeage*". Il devient capable de prévenir le déclenchement d'un piège sur 5+ et ses pièges s'activent sur 4+ lorsqu'un monstre marche dessus.

51 - 53 : ESQUIVE

Cette compétence donne la possibilité au Ranger d'esquiver sur 5+ les coups réussis portés par un monstre en se déplaçant sur une case libre à côté de celle qu'il occupe. Si aucune case n'est libre, les dégâts s'appliquent normalement.

54 - 56 : TIR PUISSANT

Cette compétence permet de tirer en augmentant la puissance exercée sur l'arc et donnant un bonus de 2 points de dégâts additionnels.

61 - 63 : TIR AJUSTE

Permet une fois par tour de relancer une attaque de tir ratée.

64 - 66 : TIR RAPIDE

Donne une attaque de tir supplémentaire par tour.

REGLES ADDITIONNELLES

- Le Ranger n'est jamais perdu Si vous utilisez la table d'événement aléatoire du livre des règles avancées, les événements n° 21, 34, 36, 41, 42, 45, 52, 53, 66 sont

considérés comme des journées sans événement particulier.

- Le Ranger a une grande connaissance des créatures normales, des plantes et des arbres de la forêt. Il n'a pas besoin de prendre de compétences génériques s'y référant. Si le besoin d'un test est nécessaire il est réussi sur 2+.

III) JEU DE ROLE

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

TABLE DE PROGRESSION EN NIVEAUX DU RANGER

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

Carte du jeu de base

LE RANGER

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



Equipement : Flèche noire
Arme : Epée et arc (infligeant 1D6 +3 blessures chacun)
Armure : Armure légère de forestier donnant +2 en endurance.

Blocage : le Ranger se débloque sur 3+

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

PISTAGE : La longue expérience acquise en milieu hostile a permis au Ranger de développer la détection des monstres et autres créatures par l'analyse de la présence de minuscules indices ou d'odeur, si bien que lorsqu'une carte "monstres" est tirée suite à un événement aléatoire, sur 5+ le Ranger a décelé leur nature et ses derniers perdent leur capacité d'embuscade, donnant la possibilité aux guerriers de s'équiper en conséquence.

PIEGEAGE : Le ranger est un expert dans la pause de piège. La pause d'un piège prend un tour complet, et couvre une case. Si un monstre passe sur la case, le piège se déclenche sur 5+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que le ranger est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 6+ le piège est évité grâce à son intervention

LIMITATION D'EQUIPEMENT : Le ranger est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que l'Elfe. Mais, notez qu'il ne peut utiliser tout objet réservé exclusivement à l'elfe.

FLECHE NOIRE

Quand elle est utilisée avec un arc, La flèche noire touche automatiquement et inflige 3D6 blessures.



Défausser la carte après utilisation

Carte pour le jeu de rôle

		ARMURE : <input type="text"/>	Points de vie de base <input type="text"/>																						
Mouvement : Combat : Tir : Force : Endurance : Initiative : Attaques :		PROTECTION <input type="text"/>	<input type="text"/>																						
Niveau : Déblocage : Chance : Volonté :	Age : Taille : Poids :	ARMEMENT / DEGATS <input type="text"/>																							
REGLES SPECIALES Pistage, piégeage, forestier, connaissance des animaux		EQUIPEMENT <input type="text"/>																							
<table border="1"> <tr> <td>CC Adverse</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>To Hit</td> <td></td> </tr> </table>		CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	To Hit											HABILETES /COMPETENCES <input type="text"/>	
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10															
To Hit																									
		Moralité :																							

Dos de carte jeu de rôle

<p>OBJETS MAGIQUES</p>  <p>OR : En BANQUE :</p>	<p>Notes :</p>
<p>AUTRES INFORMATIONS Origines : Villes interdites : Divers :</p>	<p>Limitations : Le ranger est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que l'Elfe. Mais, notez qu'il ne peut utiliser tout objet réservé exclusivement à l'elfe. Or : Le ranger ne peut porter que 1000 X sa force d'or</p>

Utilisation

Carte jeu de rôle :

La carte de votre guerrier version jeu de rôle permet d'y inscrire tous les éléments de votre personnage. Vous pouvez mettre à jour ses caractéristiques au fur et à mesure que celui-ci progresse de niveau en niveau. De la même manière vous pouvez inscrire tout ce que ce dernier possède, afin que lorsque la partie se termine, vous puissiez récupérer les cartes correspondantes avant le début d'une nouvelle aventure. Vous avez également la possibilité de mettre le tout dans un protège plastique pour feuille de classeur, pour être sûr de ne rien oublier.

Carte de localisation et d'inventaire :

Dans une partie de jeu de rôle il est parfois délicat de déterminer ce que le Guerrier peut réellement faire, voire ce qu'il tient et où sont placés ses différents équipements. Cette fiche tient à jour l'inventaire de votre personnage et localise ses équipements. Cette fiche est variable suivant le type de guerrier pour déterminer ce qu'il peut porter et transporter. Il vous suffit de noter et poser la carte correspondante dans la case adéquate. Il faut tenir compte que même pour un

jeu, un personnage qui transporte 10 épées et 5 armures n'est pas très réaliste... Notez que si votre guerrier ne peut le faire il peut confier un objet à un autre membre du groupe. Vous pouvez également jouer sur les remplacements possibles comme dans le cas du ranger 1 arme dans le sac et 2 casques. Si vous ne pouvez transporter tout les trésors et équipements trouvés, il est aussi possible de revenir plus tard, ou d'utiliser vos montures.

Règles « maison »

Donjon visité : Si les guerriers retournent dans un donjon déjà exploré, et que durant la phase de pouvoir le sorcier fait un 1, relancez le dé, l'événement ne se produit que sur 5+.

Surencombrement : Si un guerrier transporte plus que ce qui lui est permis, il se déplace à demi vitesse et applique un malus de -1 à tous ses jets de dés (toucher, dégâts, chance, test action etc.)

Transport des montures : Une monture peut transporter 3 fois ce que votre personnage peut normalement transporter.

<h2>ACTIONS</h2>	<h2>TETE</h2>	<h2>DOS</h2>																																																																																																																																																																
<p>Bonus</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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>0</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>+1</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>0</td><td>Initiative, force</td></tr> <tr><td>Crocheter une serrure</td><td>-1</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>+2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Désarmer un adversaire</td><td>0</td><td>CC</td></tr> <tr><td>Ecarter</td><td>-1</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>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Fabriquer une corde</td><td>0</td><td>force</td></tr> <tr><td>Faire un bandage</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Faire diversion</td><td>+1</td><td>CT</td></tr> <tr><td>Faire le mort</td><td>+2</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>0</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>0</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>+1</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Se balancer à une corde</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se baisser</td><td>+1</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>+1</td><td>Tir</td></tr> </tbody> </table>	ACTION	Mod	TEST	Allumer un feu	+1	Initiative	Assommer un ennemi	0	CC toucher	Attacher ou détacher	+1	Force	Attendre ou interrompre	0	Initiative	Bloquer une porte	0	Force	Bluffer *	-1	Volonté	Bondir	+1	Initiative	Combattre dans le noir	+1	Voir règles	Combattre défensivement	Sp.	Voir règles	Comprendre un langage	+1	Initiative	Construction	0	Initiative, force	Crocheter une serrure	-1	Initiative	Déplacer des objets lourds	0	Force	Désamorcer un piège	+2	Initiative	Désarmer un adversaire	0	CC	Ecarter	-1	force	Ecouter à une porte	+1	Initiative	Escalader un mur	+1	Initiative	Examiner un objet	-1	Initiative	Fabriquer une corde	0	force	Faire un bandage	0	Initiative	Faire diversion	+1	CT	Faire le mort	+2	Endurance	Fouiller une pièce	+1	Initiative	Identifier un objet	0	Initiative	Improviser une arme	Sp.		Interroger	+1	Volonté	Lire	0	Volonté	Maintenir une porte (O ou F)	0	Force	Monter sur les épaules	+1	Initiative	Ramper	+1	Initiative	Renverser	0	Force	Sauter	+1	Endurance	Se balancer à une corde	+1	Initiative	Se baisser	+1	Initiative	Se cacher	+1	Initiative	Se mettre à couvert	SP		Soulever un objet lourd	0	Force	Tir délicat	+1	Tir	<p>Casque : Non</p> <p>Bandeau, couronne : 1</p> <p>Collier, amulette, chaîne, talisman : 2</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Arme : 1</p> <p>Arc : 1</p> <p>Carquois Flèches Normales</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Flèches spéciales :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Autres :</p> <p>Cape ou fourrure: 1</p>																																								
ACTION	Mod	TEST																																																																																																																																																																
Allumer un feu	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Assommer un ennemi	0	CC toucher																																																																																																																																																																
Attacher ou détacher	+1	Force																																																																																																																																																																
Attendre ou interrompre	0	Initiative																																																																																																																																																																
Bloquer une porte	0	Force																																																																																																																																																																
Bluffer *	-1	Volonté																																																																																																																																																																
Bondir	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Combattre dans le noir	+1	Voir règles																																																																																																																																																																
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles																																																																																																																																																																
Comprendre un langage	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Construction	0	Initiative, force																																																																																																																																																																
Crocheter une serrure	-1	Initiative																																																																																																																																																																
Déplacer des objets lourds	0	Force																																																																																																																																																																
Désamorcer un piège	+2	Initiative																																																																																																																																																																
Désarmer un adversaire	0	CC																																																																																																																																																																
Ecarter	-1	force																																																																																																																																																																
Ecouter à une porte	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Escalader un mur	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Examiner un objet	-1	Initiative																																																																																																																																																																
Fabriquer une corde	0	force																																																																																																																																																																
Faire un bandage	0	Initiative																																																																																																																																																																
Faire diversion	+1	CT																																																																																																																																																																
Faire le mort	+2	Endurance																																																																																																																																																																
Fouiller une pièce	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Identifier un objet	0	Initiative																																																																																																																																																																
Improviser une arme	Sp.																																																																																																																																																																	
Interroger	+1	Volonté																																																																																																																																																																
Lire	0	Volonté																																																																																																																																																																
Maintenir une porte (O ou F)	0	Force																																																																																																																																																																
Monter sur les épaules	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Ramper	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Renverser	0	Force																																																																																																																																																																
Sauter	+1	Endurance																																																																																																																																																																
Se balancer à une corde	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Se baisser	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Se cacher	+1	Initiative																																																																																																																																																																
Se mettre à couvert	SP																																																																																																																																																																	
Soulever un objet lourd	0	Force																																																																																																																																																																
Tir délicat	+1	Tir																																																																																																																																																																
	<h2 style="text-align: center;">TORSE</h2> <p>Armure : 1</p> <p>Broche : 1</p> <p>Lanières porte armes de lancée :</p> <p>Type :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Type :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Type :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																															<h2 style="text-align: center;">SAC A DOS</h2> <p>Armes : 2</p> <p>Armure : 1</p> <p>Bouclier : 1</p> <p>Casque : 1 (mais ne peut le porter)</p> <p>Objets d'équipement divers : 6</p> <p>Potions : 10</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>Rations :</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Autres :</p>																																																																																																																																		
<h2 style="text-align: center;">MAIN DROITE</h2> <p>Arme : 1</p> <p>Gant : 1</p> <p>Bracelet : 1</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>	<h2 style="text-align: center;">BAS DU CORPS</h2> <p>Ceinture : 1</p> <p>Paire de Bottes : 1</p> <p>Poches :</p>	<h2 style="text-align: center;">MAIN GAUCHE</h2> <p>Bouclier / arme secondaire: 1 (ou lanterne)</p> <p>Gant : 1 (paire)</p> <p>Bracelet : 1 (paire)</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>																																																																																																																																																																

Warhammer Quest™

SUPPLEMENT pour le RANGER

Par HARENDAL.h

Ce supplément contient une version de la carte du Ranger pour les Joueuses ! Ainsi que deux objets magiques spécifique à cette classe.

Carte du jeu de base

RANGER



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

Equipement : Flèche noire
Arme : Epée et arc (infligeant 1D6 +3 blessures chacun)
Armure : Armure légère de forestier donnant +2 en endurance.

Blocage : le Ranger se débloque sur 3+

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

PISTAGE : La longue expérience acquise en milieu hostile a permis au Ranger de développer la détection des monstres et autres créatures par l'analyse de la présence de minuscules indices ou d'odeur, si bien que lorsqu'une carte "monstres" est tirée suite à un événement aléatoire, sur 5+ le Ranger a décelé leur nature et ses derniers perdent leur capacité d'embuscade, donnant la possibilité aux guerriers de s'équiper en conséquence.

PIEGEAGE : Le ranger est un expert dans la pause de piège. La pause d'un piège prend un tour complet, et couvre une case. Si un monstre passe sur la case, le piège se déclenche sur 5+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que le ranger est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 6+ le piège est évité grâce à son intervention

LIMITATION D'EQUIPEMENT : Le ranger est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que l'Elfe. Mais, notez qu'il ne peut utiliser tout objet réservé exclusivement à l'elfe.

CARTE TRESOR de DONJON
ARC des FORESTIERS

L'arc de la grande chasse est une arme associée à un carquois magique. Ce dernier se remplit automatiquement, dès qu'une flèche en est retirée. Si bien que l'utilisateur n'a plus à acheter de flèches. L'arc inflige un bonus De +2 aux blessures.



750 or

RANGER et ELFE uniquement

CARTE TRESOR de DONJON
BOTTES ECLAIR

Cette paire de bottes ajoute +1 à la valeur de Mouvement du porteur de façon permanente. En plus de cette capacité, elles permettent d'atténuer les blessures provoquées par l'électricité. Si le porteur subit une attaque basée sur la foudre, éclair, ou autre provenant d'une arme ou d'un sort, le porteur gagne un jet spécial qui lui permet sur 4+ sur 1D6 d'ignorer les blessures reçues.



500 or

RANGER et ELFE uniquement
PERMANENT

Carte pour le jeu de rôle

<div style="text-align: center;">  </div> <p>Mouvement : Combat : Tir : Force : Endurance : Initiative : Attaques :</p> <p>Niveau : Déblocage : Chance : Volonté :</p> <p>Age : Taille : Poids :</p> <p>REGLES SPECIALES Pistage, piégeage, forestier, connaissance des animaux</p> <table border="1" data-bbox="247 1736 790 1825"> <tr> <td>CC Adverse</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>To Hit</td> <td></td> </tr> </table>	CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	To Hit											<p>ARMURE : <input type="checkbox"/> Points de vie de base <input type="checkbox"/> Points de vie Actuels <input type="checkbox"/></p> <p>PROTECTION</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></div> <div style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></div> </div> <p>ARMEMENT / DEGATS</p> <p>EQUIPEMENT</p> <p>HABILETES /COMPETENCES</p> <p style="text-align: right;">Moralité :</p>
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10													
To Hit																							

Dos de carte jeu de rôle

<p>OBJETS MAGIQUES</p>  <p>OR : En BANQUE :</p>	<p>Notes :</p>
<p>AUTRES INFORMATIONS Origines : Villes interdites : Divers :</p>	<p>Limitations : Le ranger est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que l'Elfe. Mais, notez qu'il ne peut utiliser tout objet réservé exclusivement à l'elfe. Or : Le ranger ne peut porter que 1000 X sa force d'or</p>

Utilisation

Carte jeu de rôle :

La carte de votre guerrier version jeu de rôle permet d'y inscrire tous les éléments de votre personnage. Vous pouvez mettre à jour ses caractéristiques au fur et à mesure que celui-ci progresse de niveau en niveau. De la même manière vous pouvez inscrire tout ce que ce dernier possède, afin que lorsque la partie se termine, vous puissiez récupérer les cartes correspondantes avant le début d'une nouvelle aventure. Vous avez également la possibilité de mettre le tout dans un protège plastique pour feuille de classeur, pour être sûr de ne rien oublier.

Carte de localisation et d'inventaire :

Dans une partie de jeu de rôle il est parfois délicat de déterminer ce que le Guerrier peut réellement faire, voire ce qu'il tient et où sont placés ses différents équipements. Cette fiche tient à jour l'inventaire de votre personnage et localise ses équipements. Cette fiche est variable suivant le type de guerrier pour déterminer ce qu'il peut porter et transporter. Il vous suffit de noter et poser la carte correspondante dans la case adéquate. Il faut tenir compte que même pour un

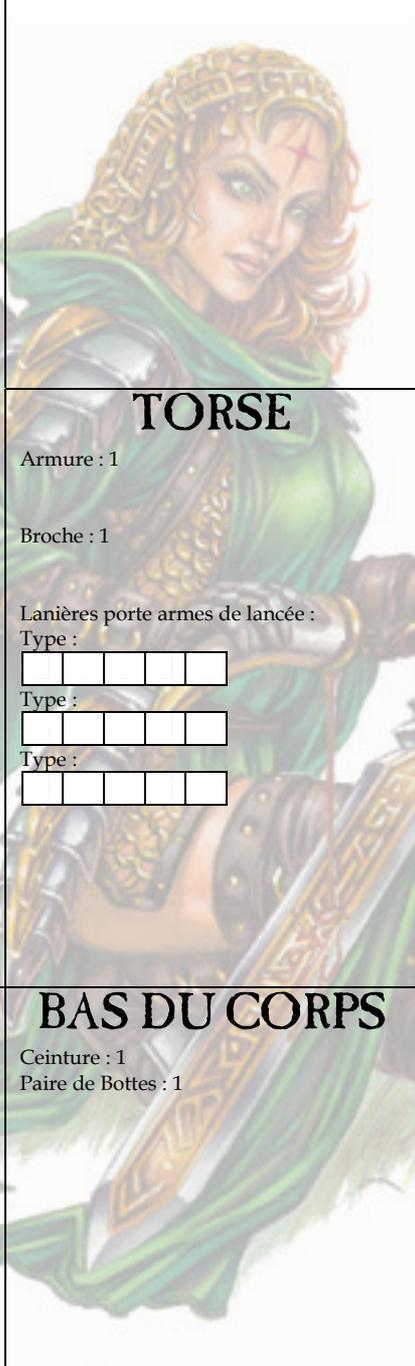
jeu, un personnage qui transporte 10 épées et 5 armures n'est pas très réaliste... Notez que si votre guerrier ne peut le faire il peut confier un objet à un autre membre du groupe. Vous pouvez également jouer sur les remplacements possibles comme dans le cas du ranger 1 arme dans le sac et 2 casques. Si vous ne pouvez transporter tout les trésors et équipements trouvés, il est aussi possible de revenir plus tard, ou d'utiliser vos montures.

Règles « maison »

Donjon visité : Si les guerriers retournent dans un donjon déjà exploré, et que durant la phase de pouvoir le sorcier fait un 1, relancez le dé, l'événement ne se produit que sur 5+.

Surencombrement : Si un guerrier transporte plus que ce qui lui est permis, il se déplace à demi vitesse et applique un malus de -1 à tous ses jets de dés (toucher, dégâts, chance, test action etc.)

Transport des montures : Une monture peut transporter 3 fois ce que votre personnage peut normalement transporté.

<h2>ACTIONS</h2>	<h2>TETE</h2>	<h2>DOS</h2>																																																																																																																																																																																				
<p>Bonus</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <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>0</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>+1</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>0</td><td>Initiative, force</td></tr> <tr><td>Crocheter une serrure</td><td>-1</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>+2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Désarmer un adversaire</td><td>0</td><td>CC</td></tr> <tr><td>Ecarter</td><td>-1</td><td>force</td></tr> <tr><td>Écouter 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>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Fabriquer une corde</td><td>0</td><td>force</td></tr> <tr><td>Faire un bandage</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Faire diversion</td><td>+1</td><td>CT</td></tr> <tr><td>Faire le mort</td><td>+2</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>0</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>0</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>+1</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Se balancer à une corde</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se baisser</td><td>+1</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>+1</td><td>Tir</td></tr> </tbody> </table>	ACTION	Mod	TEST	Allumer un feu	+1	Initiative	Assommer un ennemi	0	CC toucher	Attacher ou détacher	+1	Force	Attendre ou interrompre	0	Initiative	Bloquer une porte	0	Force	Bluffer *	-1	Volonté	Bondir	+1	Initiative	Combattre dans le noir	+1	Voir règles	Combattre défensivement	Sp.	Voir règles	Comprendre un langage	+1	Initiative	Construction	0	Initiative, force	Crocheter une serrure	-1	Initiative	Déplacer des objets lourds	0	Force	Désamorcer un piège	+2	Initiative	Désarmer un adversaire	0	CC	Ecarter	-1	force	Écouter à une porte	+1	Initiative	Escalader un mur	+1	Initiative	Examiner un objet	-1	Initiative	Fabriquer une corde	0	force	Faire un bandage	0	Initiative	Faire diversion	+1	CT	Faire le mort	+2	Endurance	Fouiller une pièce	+1	Initiative	Identifier un objet	0	Initiative	Improviser une arme	Sp.		Interroger	+1	Volonté	Lire	0	Volonté	Maintenir une porte (O ou F)	0	Force	Monter sur les épaules	+1	Initiative	Ramper	+1	Initiative	Renverser	0	Force	Sauter	+1	Endurance	Se balancer à une corde	+1	Initiative	Se baisser	+1	Initiative	Se cacher	+1	Initiative	Se mettre à couvert	SP		Soulever un objet lourd	0	Force	Tir délicat	+1	Tir	<p>Casque : Non</p> <p>Collier :</p>  <p style="text-align: center;">TORSE</p> <p>Armure : 1</p> <p>Broche : 1</p> <p>Lanières porte armes de lancée :</p> <p>Type : <input type="text"/></p> <p>Type : <input type="text"/></p> <p>Type : <input type="text"/></p>	<p>Arme :</p> <p>Carquois Flèches Normales</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Flèches spéciales :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Autres :</p> <p>Cape ou fourrure: 1</p> <p style="text-align: center;">SAC A DOS</p> <p>Armes : 2</p> <p>Armure : 1</p> <p>Bouclier : 1</p> <p>Casque : 1 (mais ne peut le porter)</p> <p>Objets d'équipement divers : 6</p> <p>Potions : 10</p> <p>Rations :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Autres :</p>																																																												
ACTION	Mod	TEST																																																																																																																																																																																				
Allumer un feu	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Assommer un ennemi	0	CC toucher																																																																																																																																																																																				
Attacher ou détacher	+1	Force																																																																																																																																																																																				
Attendre ou interrompre	0	Initiative																																																																																																																																																																																				
Bloquer une porte	0	Force																																																																																																																																																																																				
Bluffer *	-1	Volonté																																																																																																																																																																																				
Bondir	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Combattre dans le noir	+1	Voir règles																																																																																																																																																																																				
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles																																																																																																																																																																																				
Comprendre un langage	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Construction	0	Initiative, force																																																																																																																																																																																				
Crocheter une serrure	-1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Déplacer des objets lourds	0	Force																																																																																																																																																																																				
Désamorcer un piège	+2	Initiative																																																																																																																																																																																				
Désarmer un adversaire	0	CC																																																																																																																																																																																				
Ecarter	-1	force																																																																																																																																																																																				
Écouter à une porte	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Escalader un mur	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Examiner un objet	-1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Fabriquer une corde	0	force																																																																																																																																																																																				
Faire un bandage	0	Initiative																																																																																																																																																																																				
Faire diversion	+1	CT																																																																																																																																																																																				
Faire le mort	+2	Endurance																																																																																																																																																																																				
Fouiller une pièce	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Identifier un objet	0	Initiative																																																																																																																																																																																				
Improviser une arme	Sp.																																																																																																																																																																																					
Interroger	+1	Volonté																																																																																																																																																																																				
Lire	0	Volonté																																																																																																																																																																																				
Maintenir une porte (O ou F)	0	Force																																																																																																																																																																																				
Monter sur les épaules	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Ramper	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Renverser	0	Force																																																																																																																																																																																				
Sauter	+1	Endurance																																																																																																																																																																																				
Se balancer à une corde	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Se baisser	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Se cacher	+1	Initiative																																																																																																																																																																																				
Se mettre à couvert	SP																																																																																																																																																																																					
Soulever un objet lourd	0	Force																																																																																																																																																																																				
Tir délicat	+1	Tir																																																																																																																																																																																				
<p style="text-align: center;">BRAS DROIT</p> <p>Arme : 1</p> <p>Gant : 1</p> <p>Bracelet : 1</p> <p style="text-align: center;">MAIN DROITE</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>	<p style="text-align: center;">BAS DU CORPS</p> <p>Ceinture : 1</p> <p>Paire de Bottes : 1</p>	<p style="text-align: center;">BRAS GAUCHE</p> <p>Bouclier : 1 (ou lanterne)</p> <p>Gant : 1 (paire)</p> <p>Bracelet : 1 (paire)</p> <p style="text-align: center;">MAIN GAUCHE</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>																																																																																																																																																																																				