



CHEVALIER BRETONNIEN

v1.00
Traduction Fanrax le Nécromancien

Ceci est une version électronique complètement officieuse, non soutenue, et non autorisée du set du guerrier chevalier Bretonnien pour Warhammer Quest de Games Workshop.

Autant que possible cette version électronique ressemble à l'original, cependant l'intensité des couleurs et la résolution des images a été réduite afin de produire un fichier le moins lourd possible .

En raison des restrictions d'autorisation aux polices utilisées, ils ne peuvent pas être incluses dans le PDF. Vous aurez donc besoin des polices " Casablanca Antique" et "Book Antiqua " (sinon ce sera moche).

Bon jeu.

A.

Le royaume de Bretonnie est défendu par des chevaliers héroïques liés par un code sacré de l'honneur et de la chevalerie. Pour devenir un chevalier, un jeune homme doit s'avérer digne de l'honneur en accomplissant un fait d'armes exceptionnel. Il peut être le fils d'un chevalier ou même d'un paysan modeste mais il doit gagner son écu de chevalier par un exploit courageux et noble.

Selon les coutumes antiques de Bretonnie, chaque fois qu'un domaine du royaume manque d'un chevalier, la demoiselle la plus sage du village doit nommer une tâche périlleuse, qui est souvent de massacrer un monstre effrayant. Cette quête est connue par ceux qui veulent accéder à la chevalerie et ceux qui viennent accomplir la quête sont investis en tant que chevalier errant. Ils doivent chevaucher dans l'armure qu'ils ont empruntée pour réussir la quête ou mourir dans la tentative !

Si le chevalier errant réussit sa tâche et revient victorieux, il gagne l'honneur d'être adoubé chevalier, la main de la demoiselle et le droit de vivre dans le château. Il reçoit ses couleurs et son blason sur lequel figure une représentation de la tête du monstre qu'il a vaincu sur son bouclier; puis pendant de nombreuses années il sert son seigneur et suzerain, et défend le royaume contre toutes les menaces.

La vie d'un chevalier du royaume est pleine d'héroïsme et de chevalerie, mais il y a quelques chevaliers pour qui ce n'est pas assez. Ils cherchent plus d'honneur, plus d'épreuves pour affirmer leur piété et plus de périls effrayants à surmonter. Quand leurs fils atteignent l'âge de la virilité et se préparent à devenir des chevaliers errants pour suivre leur propre voie, leur père parfois abandonnera ses terres et partira à la recherche du Graal. Quelques jeunes chevaliers, assoiffés d'honneur, peuvent même prendre part à la quête dès qu'ils obtiendront leurs armes et refusent noblement d'accepter un château et des terres !

De tels chevaliers deviennent des Paladins. Ils font des vœux solennels pour servir la Dame du lac et rechercher le Graal sacré.

La Dame du lac est la déesse des chevaliers de Bretonnie l'ange gardien de l'honneur et de tous ce qui sont bons et nobles. C'est un être magique et éthéré qui apparaît seulement aux chevaliers les plus purs et les plus courageux, et seulement après qu'ils auront supporté et surmonté les plus grands périls à son service. Quand, elle apparaît la légende dit qu'elle leur permettra de boire une gorgée dans le Graal qu'elle soutient, avant qu'elle disparaisse une fois de plus. Ce calice saint déborde de la magie pure de la terre. Tout chevalier qui boit dans le Graal devient magnifique et invincible. Il est couvert d'honneurs et bénéficie des plus grandes bénédictions! Beaucoup le cherchent, mais peu réussissent.

Un Paladin porte le blason à Fleur de Lys sur son bouclier ; c'est l'emblème de la Dame du lac, une fleur magique qui pousse où elle apparaît. Il chevauche alors en avant guidé seulement par des rêves et des visions envoyés par la dame et l'attirant dans les forêts les plus profondes et les déserts les plus hostiles. Il doit massacrer des orques, des dragons et d'innombrables autres ennemis, il se bat en duel avec des chevaliers de chaos et résiste à toutes les tentations de ce monde. S'il se consacre pleinement à sa quête, il trouve un jour son chemin vers une clairière cachée et voit la Dame apparaître dans la brume s'élevant d'un lac sacré. S'il est digne, elle lui permettra de boire au Graal. Puis il reviendra prier dans une chapelle du Graal, pour se purifier devant d'antiques reliques et se préparer à défier n'importe quel ennemi. Il sera autorisé à porter sur son bouclier l'image du Graal. Maintenant tous sauront qu'il est un chevalier du Graal.

Il y a beaucoup de Paladins errant au loin à travers le vieux monde à la recherche du Graal. Chacun voit chaque péril, chaque aventure comme un défi et un test pour ses vertus. Il sait que chaque occasion de prouver qu'il est digne du Graal est une quête imposée par la Dame, et le succès peut le mener à elle. Un tel chevalier se joindra aisément à une bande d'aventuriers cherchant à fouiller les chambres périlleuses d'un donjon ou n'importe quel endroit où les monstres menacent et les reliques sacrées attendent d'être découvertes !

· INTRODUCTION ·

Ce set contient tout ce que vous avez besoin pour jouer un nouveau guerrier – Le Paladin Chevalier Bretonnien - à vos parties de Warhammer Quest. Y compris sa carte de guerrier, son pion de guerrier, ses cartes d'équipement. un livre de règle, toutes les cartes spéciales et une figurine Citadel pour représenter le guerrier lui-même.

Ce livre de règle est présenté en trois sections : une section de règles de base de Warhammer Quest, une section de règles avancées de Warhammer Quest, et une section de jeu de rôle

Les règles de Warhammer Quest contiennent les règles pour utiliser ce guerrier dans vos parties. Le livre de règles avancées couvre les règles pour la progression du guerrier en niveaux. Incluant des sorts, des qualifications ou les règles spéciales et la section finale est un guide pour employer le nouveau guerrier dans le système de jeu de rôle.

RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest par le Chevalier Bretonnien, les règles qui suivent expliquent comment employer le chevalier dans vos parties, ne pas oublier de sortir le pion du guerrier de la boîte, et de le

remplacer par le pion du chevalier Bretonnien !

S'il n'y a pas un barbare dans la partie, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

GROUPES DE GUERRIERS PLUS IMPORTANT

Si vous le voulez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devez vous assurer qu'il y a assez de monstres à combattre ! Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest sont basées sur quatre guerriers, ainsi si vous avez quinze guerriers différents dans la partie sans modification cela ne présentera aucun défi du tout! En règle générale, les monstres sont prévus pour des parties de quatre guerriers, mais si vous avez une partie de cinq ou six, augmentez alors le nombre de monstres en proportion égale. Par exemple. Si vous avez six guerriers dans la partie ce qui représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Si la carte indique 1D6 orques, lancer les dés comme d'habitude et puis multiplier ce résultat, ainsi un jet de dés de quatre orques devient six orques. et ainsi de suite.

· COMMENCER COMME CHEVALIER BRETONNIEN.

N'importe quel joueur peut commencer la partie en tant que chevalier Bretonnien plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent à moins que le contraire soit indiqué ailleurs dans ce livre de règles.

Le profil du Chevalier Bretonnien est le suivant:

Points de vie	1D6+7
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Capacité de tir	6+
Force	3 (6)
Endurance	3 (5)
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	6+

POINTS DE VIE

Le chevalier Bretonnien débute avec 1D6+7 Points de Vie, si vous obtenez un 1 au premier jet de dé, vous pouvez relancer une fois, si vous obtenez à nouveau un 1 vous devez conserver ce résultat.

ARMES

Le chevalier Bretonnien a prêté serment pour combattre toujours d'une façon juste et loyale. En conséquence, il n'utilisera jamais n'importe quelle arme de jet, mais cherchera toujours à engager son ennemi dans un combat au corps à corps.

Le chevalier commence le jeu avec une épée large puissante. Quand il l'utilise, il additionne +3 à sa force pour les dommages faisant un total de 1D6+6 blessures. Le chevalier est formé dès sa jeunesse à utiliser l'épée large, aussi il ne subit pas pour frapper de pénalité comme les autres guerriers.

L'utilisation de l'épée large combinée au port de l'armure de chevalier est très fatigante, et si le chevalier frappe et tue un monstre d'un seul coup, cela est résolu comme suit. Si le chevalier en utilisant l'épée large tue un monstre, il continue comme d'habitude ses attaques. Cependant, s'il touche un autre monstre d'une endurance de 3 +, le chevalier a -1 sur son jet pour le toucher, avant de résoudre les dommages comme d'habitude. S'il tue le monstre, le chevalier pour toucher le prochain monstre à -2, et ainsi de suite (-3, -4, etc..). Si un monstre a une endurance de -3 aucune pénalité ne s'applique

ÉQUIPEMENT

Le chevalier Bretonnien commence le jeu avec une faveur de quête. C'est une marque magique donnée à lui par une sage demoiselle de Bretonnie dans l'espoir de lui porter bonheur dans sa quête à venir.

Au début de chaque aventure, lancer les dés une et regarder sur le tableau pour voir qu'elle faveur le chevalier a été assez chanceux de recevoir. Les bonifications de la faveur s'appliquent pour cette aventure seulement.

ARMURE

Le chevalier porte l'armure de Chevalier, qui donne +1 en endurance et un bouclier pour une endurance de +1 supplémentaire (ainsi toute la protection de l'armure et du bouclier du chevalier lui donne +2 en endurance). Il peut porter certains éléments d'armure magique, spécifiquement un heaume ou un bouclier mais il n'échangera pas son armure de chevalier pour une autre armure.



LA QUÊTE DU CHEVALIER

La quête du chevalier consiste à trouver et récupérer une relique perdue dans le donjon. Lancer 1D6 avant que l'aventure ne commence pour voir quel genre de relique il cherche :

1-2 Épée Magique

3-4 Amure Magique

5-6 Objet Magique

Si n'importe quel trésor est trouvé dans le donjon, lancer 1D6 pour voir si c'est réellement la relique recherchée. Sur un résultat de 5+ c'est la relique elle-même et le chevalier peut légitimement la réclamer.

S'il a déjà sa part équitable de trésor, il peut abandonner un objet pour obtenir la relique désirée ou échanger un objet contre la relique avec un autre guerrier. Le guerrier avec qui il permute sera ainsi impliqué dans la juste quête du chevalier, il procédera à l'échange sans vaine discussion. Le chevalier ne pourra pas employer cet objet pour combattre avec, par exemple dans le cas d'une épée magique. Car il a été chargé de la retrouver et il ne doit pas lui faire courir de risques. Les autres objets ordinaires de trésor sont traités normalement.

.RÈGLES AVANCEES .

CHEVALIERS ET TRÉSORS

Le chevalier peut utiliser une arme autre que l'épée large tant qu'il s'agit d'une épée, d'une hache ou d'une masse d'arme. Il est déshonorant pour le chevalier d'employer des armes de jet, la magie autre que les armes de corps à corps magiques, les armures magiques ou un breuvage magique curatif.

POINTS D'HONNEUR

Le Paladin vit selon le code de la chevalerie. Il vous appartient de jouer votre chevalier d'une manière honorable ; il n'y a aucune règle qui vous contraint à accomplir un certain acte ou de ne pas faire quelque chose. Cependant, quand vous descendez dans des donjons ou visitez les terres éloignées, vous aurez des occasions de montrer le comportement honorable de votre chevalier. À Warhammer Quest ceci est représenté par des Points D'Honneur

Si vous exécutez une action honorable ou accomplissez une quête avec succès, vous gagnez des points d'honneur. Si vous agissez d'une façon lâche ou exécutez une action déshonorante vous perdrez des points d'honneur, et peut-être tous ! Garder la trace de votre total de point d'honneur sur votre feuille de marque de guerrier. Des pions d'honneur sont employés pour garder une trace des actions chevaleresques qu'un chevalier a exécutés et sont employés pour augmenter la chance d'un chevalier dans certaines situations.

Le chevalier peut gagner des points d'honneur par ses actions vaillantes ou les perdre par des actions lâches. Il peut également gagner ou perdre des points d'honneur en raison des événements et des risques qui peuvent se produire dans certains lieux

Combat honorable

Si le chevalier massacre d'une seule main un monstre, le chevalier gagne 2D6 points d'honneur pour chaque tranche de 100 pièces d'or de la valeur du monstre. (Ceci signifie que si le monstre vaut moins de 100 pièces d'or le chevalier ne gagnera aucun point d'honneur : s'il vaut de 100 à 199 pièces d'or il obtient les 2D6 points d'honneur, et ainsi de suite).

Selon le code de la chevalerie, il y a un honneur bien plus grand à tuer les plus grands et les plus dangereux monstres au corps à corps que d'affronter des hordes de gobelins.

Coup lâche

Si le chevalier massacre un monstre dont les points de vie sont réduits à moins que son niveau de combat par les autres guerriers, le chevalier perd des points d'honneur: 1D6 pour chaque tranche de 100 pièces d'or de la valeur du monstre.

Accomplissement d'une aventure

Si le chevalier accomplit avec succès une aventure il gagne 1D6 x son niveau de combat en points d'honneur.

Rater une aventure

Si un chevalier ne sort pas victorieux d'une aventure mais survit seulement, ses points d'honneur sont divisés par deux !

Utilisation d'une arme de jet

Si le chevalier viole la règle d'utiliser des armes déshonorantes, tels qu'une arme de jet de n'importe quel type, son total de point d'honneur est immédiatement réduit par la valeur d'achat de l'arme ! Cette pénalité est appliquée chaque fois qu'il utilise l'arme.

Chevalier pauvre

Un chevalier sans or est considéré comme misérable et déshonoré. Si, pendant une aventure, le total de l'or du chevalier tombe à zéro, ses points d'honneur sont divisés par deux. S'il fait parti d'une bande explorant un donjon le chevalier ne perdra pas la moitié de ses points d'honneur pour être un pauvre chevalier jusqu'à ce qu'il arrive à une agglomération (avec un peu de chance il aura gagné un peu plus d'or d'ici là).

Quand le chevalier gagne plus d'or, ses points d'honneur ne sont pas reconstitués

Il doit reconstruire son honneur par des actions plus courageuses !

Résistance à la tentation

Il y a beaucoup de tentations en ce monde mauvais auxquelles un gracieux chevalier doit résister ! Si le chevalier visite une taverne il perd 2D6 points d'honneur pour être vu dans un tel endroit déshonorant. Si le chevalier visite le tripot, il perd 3D6 points d'honneur non seulement pour le déshonneur, mais pour être un imbécile !

Naturellement, parfois ce sont des risques que le chevalier devra prendre.



RENOMEE

Le total des points d'honneur constitue la renommée du chevalier. La renommée représente la réputation d'un chevalier particulier dans tout le vieux monde, sa vaillance, piété et courage - ou leur manque - Le nombre de points d'honneur que le chevalier a gagné détermine sa renommée. Vous devez garder trace de votre renommée sur la feuille de marque de votre guerrier. Votre renommée influencera vos chances de succès dans certains lieux et dans certaines circonstances. Noter que la renommée peut baisser aussi bien que monter : un chevalier qui fait continuellement des actions déshonorantes deviendra bientôt dédaigné par les gens du commun !

Aucuns points d'honneur : Pauvre renommée

Vous êtes un chevalier manquant totalement de renommée ! Personne n'a jamais entendu parler de vous et personne ne sait qui vous êtes. Les chiens errants glapissent lors de votre passage et les gamins des rues vous jettent des écluchures.

1-499 points d'honneur : Renommée modeste

Vous avez gagné la réputation d'un chevalier courageux et honnête. Les habitants de cette baronnie ont entendu des rumeurs de vos exploits et montrent le respect dû et approprié pendant que vous passez

**500-999 points d'honneur : Grande renommée**

Votre renommée a éclaté dans toute cette partie de la terre. Presque tout le monde a entendu parler de vos exploits courageux. Les vertueuses demoiselles jouent des paupières à leur fenêtre lorsque vous passez dans la rue. Vous pouvez commencer à entendre des chansons vantant vos exploits chantées par des troubadours.

1.000 ou plus points d'honneur : Renommée légendaire

Vous avez gagné la réputation d'un chevalier formidable et invincible. Tous ce que vous rencontrez ont entendu parler de vous et les troubadours passent à côté de vous chantant vos éloges dans la rue pendant que vous allez votre chemin ! Si vous soulevez votre visière, les sages demoiselles se précipiteront pour vous embrasser et pour vous donner la marque de leur affection. Votre chemin est jonché de fleurs répandues sur le sol. Tous vous regardent comme un parangon de vertu et de courage.

VERTU CHEVALERESQUE

Le paladin possède la vertu chevaleresque, une vertu commune à tous les chevaliers Bretonnien protégés par la Dame du lac et sûr de l'exactitude de leur quête. Il a une certaine protection lors des jets de tests pour la peur et la terreur, selon le niveau de sa renommée.

MODIFICATION DES JET DE DES

Renommée	Peur	Terreur
Pauvre renommée	+2	+1
Renommée modeste	+3	+2
Grande renommée	+4	+2
Renommée légendaire	Immunisé	+3

• EN VILLE •

Quand le chevalier arrive dans une ville ou village, il est de son honneur de se précipiter au château rendre visite au baron pour lui présenter ses respects sinon il perd la moitié de ses points d'honneur.

Une fois qu'il a rendu visite au château du baron, ou payé la pénalité, il peut visiter le bazar, le temple l'armurerie, la taverne (mais noter la pénalité de point d'honneur), le tripot (idem), les écuries ou le forgeron.

Le chevalier suit toutes les règles normales dans les endroits ci-dessus, et lance deux dés sans modifications dans la taverne.

Quand il est en ville, il peut également rechercher une chapelle du Graal. Chaque visite à n'importe lequel de ces endroits prend un jour comme d'habitude, cependant il peut être retenu au château du baron pour plus longtemps.

CHATEAU DU BARON

Le château du baron est un lieu spécial. Puisque même un village peut avoir un château, il peut être trouver sur un résultat de 6 ou plus, au lieu d'un résultat habituel de 7 ou plus requis pour trouver l'endroit.

S'il trouve un château, le chevalier montera jusqu'au pont-levis et s'annoncera aux gardes. Les gardes abaisseront seulement le pont-levis et admettront le chevalier que s'ils ont déjà entendu parler de lui et de ses exploits. En d'autres termes seulement un chevalier avec assez de renommée sera autorisé à entrer ! Cependant, si le chevalier est vraiment célèbre d'autres peuvent lui lancer un défi pour avoir leur part de renommée. Si le chevalier est admis au château, le baron du château ou quiconque est seigneur du lieu est tenu par l'honneur de donner un festin pour le paladin.



En arrivant au château du baron, lancer 3D6 et comparer avec la renommée de votre chevalier sur le tableau d'événement à la fin de cette page pour découvrir ce qui se produit :

ENTRÉE REFUSÉE

C'est peut être une erreur d'identité ou votre manque de renommée, mais quand vous vous annoncez au château, le chef des gardes revêche vous lance un regard noir et vous dit: "Dégage, brute insignifiante!" Vous perdez 2D6 points d'honneur et vous partez; ceci compte pour un jour en ville.

DÉFI

Si vous avez une haute renommée, tous les autres chevaliers du château du baron voudront vous défier en combat singulier afin d'accroître leur expérience et obtenir une nouvelle compétence.

Si vous avez une faible renommée, il est plus probable qu'un autre chevalier vous défie juste parce qu'ils n'aiment pas votre tête !

D'une façon ou de l'autre, pendant que vous avancez vers la porte, vous êtes salué par un chevalier jetant son gant à vos pieds et vous provoquant pour le rencontrer en combat singulier ! Que vous soyez inconnu ou vraiment célèbre, il ne vous reste plus qu'à relever le défi.

Si vous refusez ce défi, vous perdez la moitié de vos points d'honneur et quittez le château immédiatement. Ceci compte pour un jour. Si vous acceptez le défi, lancer 1D6, le modifiant par -3 si vous avez une pauvre renommée, -2 si vous avez une renommée modeste, -1 si votre renommée est grande, et avec minimum de 1 point. C'est le nombre de chevaliers qui vous défient.

Pour chaque chevalier, découvrir leur renommée en lançant 1D6 et en le comparant à votre renommée sur le tableau suivant :

Votre renommée

D6	Pauvre	Modeste	Grande	Légendaire
1	Pauvre	Pauvre	Pauvre	Modeste
2	Pauvre	Pauvre	Modeste	Grande
3	Pauvre	Modeste	Modeste	Grande
4	Pauvre	Modeste	Grande	Légendaire
5	Modeste	Grande	Grande	Légendaire
6	Grande	Légendaire	Légendaire	Légendaire

RENOMMEE DE VOTRE CHEVALIER

Evènement	Pauvre renommée	Renommée modeste	Grande renommée	Renommée légendaire
Entrée refusée	3 - 7	3 - 5	3 - 4	-
Défi	8 - 10	6 - 9	5 - 7	3 - 6
Joute	11 - 12	10 - 11	8 - 11	7 - 10
Partie de chasse	13 - 14	12 - 14	12 - 14	11 - 13
Quête	15	15 - 16	15 - 17	14 - 17
Erreur d'identité	16 - 18	17 - 18	18	18



LE COMBAT !

Décider des résultats du combat en faisant un jet pour toucher contre votre adversaire comme dans un combat normal. Les points de vie de votre adversaire sont déterminés en lançant 1D6, et en ajoutant +1 s'il est de pauvre renommée, +2 s'il est de renommée modeste, +3 s'il est de grande renommée et +4 s'il est de renommée légendaire. Le premier chevalier qui réussit son jet pour toucher est considéré comme le gagnant. Lancer 2D6 pour déterminer les résultats du combat :

2-8 Premier sang

À la première blessure, le combat cesse. Si vous gagnez, vous avez 2D6 points d'honneur. Si vous êtes battu, vous perdez 1 point de vie et 2D6 points d'honneur.

9-11 Dommages sérieux

Après l'avoir jeté à terre et avoir exigé merci, le vainqueur accepte de faire grâce à son adversaire. Si vous gagnez, vous avez 3D6 points d'honneur. Si vous êtes battu, vous perdez 1D3 point de vie et 3D6 points d'honneur.

12 La mort

Le combat continue jusqu'à la mort. Si vous l'emportez, vous gagnez 3D6 points d'honneur. Si vous perdez, votre adversaire n'a aucune pitié; vous êtes mort !

L'aventure suivante commencera avec le malus de toutes les blessures subies : elles ne seront pas guéries avant qu'elle commence. Si vous survivez à ce combat, vous pouvez avoir à relever encore plus de défis à résoudre ! Si vous tuez votre dernier adversaire, alors vous pouvez refuser de relever d'autres défis sans perdre de points d'honneurs.

Une fois que tous les défis sont résolus, on vous invite au festin du baron. Le lendemain vous pouvez rester au château un autre jour, lancer 1D6 sur le premier tableau comme si vous veniez juste d'arriver, rejouer si vous tombez sur le résultat refus d'entrée. Sinon, vous pouvez partir sans déshonneur.

JOUTE

Un tournoi est donné au château. C'est l'un des premiers tournois du royaume et tous les meilleurs chevaliers seront là. Tous les regards sont tournés vers vous, chacun s'attend à ce que vous défendiez votre réputation et votre honneur sur le pré.

Vous pouvez vous mesurer à 6 adversaires mais vous devez déclarer à combien d'adversaires vous avez l'intention de faire face avant de commencer.

La joute procède comme un défi. Déterminer la renommée de votre adversaire en utilisant le tableau dans la section précédente. Décider alors les résultats du combat en faisant un jet normal pour toucher.

Les points de vie de votre adversaire sont déterminés en lançant 1D6, et en ajoutant +1 s'il est de pauvre renommée, +2 s'il est de renommée modeste, +3 s'il est de grande renommée et +4 s'il est de renommée légendaire. Le premier chevalier qui réussit son jet pour toucher est considéré comme le gagnant. Lancer 2D6 pour déterminer les résultats de la joute :

2-4 Démonté

Un petit coup de lance et l'un des chevaliers se retrouve par terre. Si vous restez en selle, vous gagnez 3D6 points d'honneur. Si vous êtes démonté, vous perdez 1D6 points d'honneur.

5-7 Démonté et blessé

Fracas des lances et chute d'un chevalier. Si vous restez en selle, vous gagnez 2D6 points d'honneur. Si vous tombez, vous êtes blessé et vous perdez 1 point de vie et 2D6 points d'honneur.

8-9 Démonté et gravement blessé

C'est un choc violent et un seul chevalier reste en selle. Si vous restez en selle, vous gagnez 2D6 points d'honneur. Si vous tombez, vous êtes blessé et vous perdez 1D3 points de vie et 3D6 points d'honneur.

10-11 Éclats de lance

Une lance se casse et glisse sous un plastron. Si vous gagnez, vous avez 2D6 points d'honneur. Si vous perdez, vous avez 1 point de vie en moins de manière permanente et vous perdez 3D6 points d'honneur.

12 La mort

Le combat continue jusqu'à la mort. Si vous l'emportez, vous gagnez 2D6 points d'honneur. Si vous perdez, votre adversaire n'a aucune pitié; vous êtes mort !

Toutes les blessures s'appliqueront au début de l'aventure suivante : elles ne seront pas guéries avant qu'elle ne commence. Si vous avez gagné une joute, vous recevez un prix de 1D6 x 10 pièces d'or. En outre vous pouvez recevoir une récompense spéciale sur un résultat de 6 sur le jet de dé : si c'est le cas, consulter la section de récompense ci-dessous.

Vous pouvez avoir maintenant d'autres adversaires à combattre. Si vous êtes blessé vous pouvez choisir de ne pas combattre les autres adversaires sans perte d'honneur, si vous continuez à combattre en dépit de vos blessures, vous gagnez 1D6 points d'honneur. Si vous êtes indemne et que vous avez d'autres adversaires, vous devez les combattre

Une fois que vous avez combattu tous vos adversaires, vous rejoignez le reste de la compagnie pour un festin somptueux. Le lendemain vous pouvez rester au château un autre jour, lancer 1D6 sur le premier tableau comme si vous veniez juste d'arrivé, rejouer si vous tombez sur le résultat refus d'entrée. Sinon, vous pouvez partir sans déshonneur

CHASSE

Le baron est obsédé d'attraper un sanglier, un mâle puissant, qui est réputé pour hanter les forêts denses qui bordent ses terres. Quand vous vous présentez dans sa grande salle, il s'approche et vous tape sur l'épaule sachant que vous êtes comme lui désireux d'attraper la bête
"Nous verrons qui le transpercera d'abord. hein?" vous dit-il avec un sourire chaleureux et demain à l'aube toute ma maisonnée sera prête pour la chasse.

Vous pouvez refuser de chasser, mais vous perdez 3D6 points d'honneur et quitter le château. Ceci compte pour un jour, si vous décidez de rester et d'accompagner le baron à la chasse le lendemain, il vous invite au festin du soir. Lancer 1D6 et consulter le tableau sur cette page pour voir ce qui se produit à la chasse.

TABLEAU DE CHASSE

1	La forêt est très dense et bientôt vous tombez de votre cheval et vous avez l'air complètement idiot. Derrière, les demoiselles du château les plus vertueuses de toute la terre rient de vous et le bouffon compose un poème effronté. Il y a de la boue sur votre armure! Vous perdez 2D6 points d'honneur
2-3	Les bêtes puissantes semblent être des fables des paysans ignorants. Aucune bête ne peut être dépiquée et la plus grande créature que vous voyez de toute la journée est un écureuil. Vous avez chevauché tout le jour et échauffé votre selle pour rien.
4	Soudain "le grand sanglier noir" charge les rabatteurs qui détalent ventre à terre. Malheureusement "le grand sanglier noir" s'avère être un porcelet minuscule ! Un grand rire s'élève de toute la compagnie, et l'escapade rapporte seulement 1 point d'honneur !

5-6	Soudainement le grand mâle rouge sort d'un fourré et charge. Le cheval du baron se sauve mais vous rattrapez la bête et la massacrez. Vous gagnez 2D6 points d'honneur. Sur un résultat de 6 sur le jet de dé, vous pouvez également recevoir une récompense : voir la section ci-dessous
------------	---

QUETE

Le château entier est écrasé par une malédiction qui pèse sur toute la maisonnée. Le baron vous dit qu'il attendait un chevalier, peut-être insouciant mais courageux qui serait assez chevaleresque pour s'attaquer à bras le corps au mal qui afflige sa terre.

Le baron connaît votre réputation pour entrer hardiment dans les donjons les plus profonds et les plus humides et vous demande de récupérer une relique précieuse maintenant perdue, sauver une demoiselle dans la détresse ou massacrer un monstre menaçant dans un donjon maléfique à proximité. Tous les yeux dans la grande salle se tournent vers vous !

Votre sens de l'honneur vous pousse à accepter. Si vous n'acceptez pas, vous perdez tous vos points d'honneur et devez quitter le château immédiatement. Votre visite ne compte que pour un jour.

Si vous acceptez, le baron vous donnera une quête. Un jour vous trouverez le donjon ou la relique est cachée, le monstre menace ou la demoiselle est emprisonnée. Quand vous aurez accompli votre quête, vous devrez retourner au château du baron. Supposer que c'est le premier village que vous atteignez une fois votre quête accomplie. Vous pouvez alors remettre la relique, la tête du monstre ou la demoiselle et recueillir vos points d'honneur et une récompense en or. Vous recevez une récompense de deux fois la valeur en or de l'objet ou du monstre indiquée aux tableaux du livre de règles avancées. Sur un résultat de 6 sur 1D6, vous recevrez également une récompense spéciale.



D'abord, lancer 1D6 pour voir ce qu'est la quête : Notez la sur votre fiche d'aventure. Il est possible que vous soyez chargé d'autres quêtes par d'autres barons avant que vous ayez accompli la précédente. Les quêtes peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre

1-2) MASSACRER LE MONSTRE

Le monstre que le baron vous demande de massacrer terrorise la région depuis de nombreuses années. Il peut se terrer dans n'importe quel donjon, caverne ou quelque part au fin fond du désert voisin. Il se peut que vous dérangiez ce monstre pendant que vous fouillez votre prochain donjon ou que vous ne le trouviez pas pendant un certain temps. Lancer 1D6 pour voir quel monstre notoire vous êtes requis de rechercher et massacrer et la récompense prévue en cas de succès :

D6	Monstre	Récompense
1-2	Lancer sur le tableau de monstre de votre niveau de combat	25 points d'honneur + or
3-4	Lancer sur le tableau de monstre de votre niveau de combat +1	75 points d'honneur + or
5-6	Lancer sur le tableau de monstre de votre niveau de combat + 1D6	100 points d'honneur + or

Si vous rencontrez ce monstre particulier au cours de l'exploration d'un donjon, vous l'identifiez immédiatement et déclarez "En arrière il est pour moi!". Vous avez le privilège de le combattre en combat singulier pour accomplir votre quête et gagner des points d'honneur.

Si les autres membres de l'équipe doivent vous aider, vous ne recevrez que la moitié des points d'honneur et vous devrez partager la récompense du baron également

3-4) RECHERCHER LA RELIQUE

La relique que le baron vous demande de retrouver a appartenu à un de ses ancêtres et a été perdue pendant des siècles. Elle peut être cachée dans n'importe quel donjon ou caverne n'importe où dans le vieux monde. Il se pourrait que vous trébuchiez sur cette relique en fouillant votre prochain donjon ou que vous ne la retrouviez qu'au bout de nombreuses années.

Lancer sur le tableau suivant pour voir quelle relique précieuse vous êtes requis de rechercher et la récompense que vous obtiendrez pour cela :

D6	Relique	Récompense
1	La lame de Couronne	20 points d'honneur + or
2	Le heaume de dragon	30 points d'honneur + or
3	Le bouclier de Ptolos	25 points d'honneur + or
4	L'épée Perce-cœur	50 points d'honneur + or
5	L'épée des héros	90 points d'honneur + or
6	Le Calice de sorcellerie	70 points d'honneur + or

Si les guerriers tombent sur cette relique tout en explorant un donjon, vous l'identifiez immédiatement et déclarez. "par ma Dame, c'est la mienne!". Vous exigez la possession de la relique pour accomplir votre quête.

Si un autre guerrier trouvait la relique ou que vous pensez que les autres membres de l'équipe méritent la récompense plus que vous, lorsque vous remettez la relique au baron, vous pouvez partager la récompense.

Noter que vous ne pouvez pas employer la relique dans la bataille; elle doit être retournée intacte pour que vous receviez la récompense du baron.

5-6) DEMOISELLE EN DÉTRESSE

Pendant le festin du baron, devant la noblesse entière de la région le noble annonce qu'il vous a invité à sa table, car vous êtes le seul chevalier qui peut sauver une demoiselle qui serait terriblement en danger dans une partie éloignée de la baronnie. Elle a été récemment capturée lors d'un voyage dans la région et emprisonnée dans un donjon par un sorcier démoniaque. Une vague rumeur indique comment après le massacre de son escorte, elle a été emmenée dans une pièce reculée au fond d'un donjon de réputation sinistre près duquel personne dans la région n'osera s'approcher ! Il y a beaucoup d'honneur et une récompense en or pour sa délivrance.

Lancer 1D6 pour chacune des quatre colonnes (c.-à-d. lancer quatre fois) pour voir quelle demoiselle vous êtes maintenant obligé à sauver de sa situation fâcheusement périlleuse.



D6	Titre	Prénom	Nom	Récompense
1	Lady	Héloïse	de l' Anguille	50 points d'honneur + 500 PO
2	Dame	Isolde	de Couronne	50 points d'honneur + 750 PO
3	Marquise	Rowena	de Bordeleaux	75 points d'honneur + 500 PO
4	Baronne	Célestine	de Brionne	75 points d'honneur + 750 PO
5	Duchesse	Ursula	de Bastonne	75 points d'honneur + 1000 PO
6	Princesse	Estelle	de Quenelles	100 points d'honneur + 1000 PO

Pour découvrir dans quelle pièce elle se trouve captive, lancez 1D66 sur le diagramme suivant :

D66	Pièce
11-13	Pont du sort malheureux
14-16	Cellule
21-23	Fontaine de lumière
24-26	Chambre de l'idole
31-33	L'abîme de feu
34-36	Crypte
41-43	Arène
44-46	Salle de garde
51-53	Cercle de pouvoir
54-56	Chambre de torture
61-66	Tanière des monstres

S'il s'avère justement que vous tombez sur cette pièce particulière en explorant un donjon, vous découvrez la demoiselle se recroquevillant dans un recoin sombre. Si une figurine appropriée est disponible vous pouvez accomplir votre quête en l'escortant sans risque hors du donjon; ensuite supposer qu'elle regagne le château dès qu'elle sera à la surface pour dire au baron votre sens de la chevalerie et votre courage. Ainsi si vous survivez au donjon, vous n'aurez plus qu'à aller réclamer votre récompense ! Si vous imposez au pauvre chevalier le devoir de l'escorter hors du donjon, elle se déplace de 4 cases, après que tous les autres guerriers se soient déplacés. Elle ne peut pas être attaquée ou touchée par un projectile puisque le chevalier toujours interposera son corps et sera attaqué à sa place !

Si le chevalier tombe au combat, il exige un serment d'un des autres guerriers pour accomplir sa quête jusqu'à son dernier souffle ! Choisir un pion de guerrier au hasard pour voir qui prête serment, si ce guerrier casse le serment, la colère de la Dame du lac transformera tout l'or qu'il a gagné dans le donjon en pacotille sans valeur ! Si le guerrier ne tient pas son serment, la demoiselle sera perdue parmi les passages du donjon et reprises par son tourmenteur.

ERREUR D'IDENTITÉ

Le baron vous salue avec indifférence et dès que vous soulevez votre visière ou annoncez votre nom il prend un air menaçant et vous dénonce pour vos actions déshonorantes. Le vieil imbécile vous a confondu avec quelqu'un d'autre ! Vous protestez de votre innocence mais il persiste dans son erreur et vous insulte publiquement. Il laisse son bouffon se moquer de vous et appelle ses hommes pour vous saisir, lancer 1D6 pour voir ce qui se produit

D6	Résultats
1	Jeté hors du château : perdre 4D6 points d'honneur.
2	Mis pour travailler dans les cuisines pendant 1D6 jours; perdre 1D6 points d'honneur.
3	Mis en prison pendant 1D3 jours: perdre 1D6 points d'honneur par jour
4	Vous êtes forcé de jouter avec son champion, qui a une grande renommée; si vous gagnez, il vous récompensera comme si vous aviez gagné une joute normale.
5	Emprisonné pendant 1D6 jours perdre 1D6 points d'honneur par jour. Une fois libéré, sur un 5 ou 6 sur 1D6 vous êtes également jeté hors du château, comme en 1.
6	Le baron vous identifie enfin et vous fait des excuses profondes pour son erreur; gagner 2D6 points d'honneur et une récompense spéciale.

RÉCOMPENSE SPÉCIALE

Si vous avez particulièrement réussi à jouter ou parvenir à accomplir une quête d'une façon spectaculaire, le baron peut décider de vous récompenser avec quelque chose de spécial. Si vous êtes envoyé à cette section pour obtenir une récompense spéciale, lancer 1D6 sur ce tableau :

D6	Récompense
1	Un bon cheval de guerre ! Comme décrit sur le tableau de l'écurie du livre de règles avancées.
2	Trésor : lancer une fois sur le tableau de trésor de pièce de donjon pour les armes et l'armure
3	Trésor : lancer une fois sur le tableau de trésor de pièce de donjon pour les armes et l'armure + 50 pièces d'or
4	100 pièces d'or
5	200 pièces d'or + Terre : le baron vous accorde un petit lopin de terre aux confins de son domaine. Un jour, peut-être, une fois que vous voudrez finir vos jours en paix, vous pourrez vous fixer là, mais pour l'instant leur revenu est nul.
6	Au début de chaque aventure vous pouvez envoyer un message pour demander de l'or. Lancer un D66 et recevez le résultat en or : cependant, si vous faites un double (par exemple 22) cela signifie que l'or a été volé par les bandits de grands chemins et que vous ne verrez jamais la couleur de l'or!

LA RECHERCHE DU GRAAL

Le but final de n'importe quel paladin est de découvrir une voie le menant à la Dame du lac et de boire au saint Graal. À cet effet, quand un chevalier arrive dans une agglomération il peut chercher une chapelle du Graal consacrée à son culte.

Lancer 1 D6 pour voir s'il peut trouver une chapelle de Graal dans la localité. Cette recherche prendra un jour, qu'elle soit réussie ou pas : s'il réussit, davantage de temps peut être nécessaire, comme détaillé ci-dessous

D6 RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

1-3	Aucun
4	Lac Sacré
5	Chapelle du Graal en ruine
6	Chapelle du Graal

1-3) AUCUN

Vous ne pouvez pas trouver une chapelle du Graal. Ou vous êtes le premier Bretonnien jamais venu ici ou la chapelle a disparu sans laisser de trace si jamais il en a eu une. Vous devez continuer votre recherche ailleurs.

4) LAC SACRÉ

Vous recherchez vainement une chapelle et à la place vous trouvez un lac sacré au plus profond de la forêt c'est un endroit spécial. On croit que la Dame du lac peut apparaître à ceux qui sont dignes de sa faveur dans certains lacs le plus souvent situés dans des lieux saints.

Si vous trouvez un tel endroit, en recherchant une chapelle du Graal, vous pouvez attendre là dans l'espoir d'avoir une vision de la Dame du lac peut-être même du Graal lui-même ! Seulement les chevaliers les plus dignes peuvent compter la voir, ainsi lancer 1D6 une fois pour chaque jour passé près du lac sacré et appliquer les modificateurs suivants.

Votre Renommée	Modificateur
Pauvre renommée	pas de modification
Modeste renommée	+1
Grande renommée	+2
Renommée légendaire	+3

Sur un résultat de 6 vous avez une vision passagère de la Dame du lac, qui vous inspire une ardeur sainte, remplis de vertu chevaleresque de courage et de confiance en vous. Vous pouvez augmenter une de vos caractéristiques de 1 point pour la durée de la prochaine aventure. La Dame apparaîtra seulement une fois par lac.

ÉPÉE BÉNIE (LANCER 1D6)

1	Bénédictio magique Quand vous retirez votre épée hors de l'eau sainte, elle brille dans la lumière sainte, l'épée est devenu enchantée et peut maintenant frapper les monstres magiques. (si est déjà magique vous pouvez lancer encore, ignorant n'importe quel 1.)
2	Bénédictio acérée Cette épée enchantée est tellement acérée qu'elle peut causer 2 blessures supplémentaires par dés de dommages. Une fois par aventure
3	Bénédictio de protection Pour chaque attaque que vous avez, tous monstres vous attaquant ont un modificateur de -2 pour vous toucher, un tour par aventure.
4	Bénédictio de la fortune Vous gagnez +1 point de chance tant que vous êtes en possession de cette épée. Deux bénédictions accordent +2, etc....
5	Bénédictio d'exil Si l'épée frappe et blesse n'importe quelle créature démoniaque ou morte-vivante, lancer 1D6. Sur un 6 la créature est bannie et enlevée du jeu, et vous gagnez l'or pour tuer la créature. Cette bénédiction fonctionne une fois par aventure, et vous devez déclarer que vous essayez d'appeler la bénédiction avant de lancer pour toucher.
6	Bénédictio de justice Vous pouvez relancer n'importe quel jet pour toucher qui a raté, une fois par aventure

DEMANDER UNE BÉNÉDICTION

Quand vous êtes près d'un lac sacré, vous pouvez plonger l'épée large de votre chevalier dans les eaux sacrées pour le faire bénir. Seulement son épée large peu recevoir une bénédiction. Les autres armes manquent de noblesse antique et ne sont pas dignes d'une telle faveur !
L'épée est bénie sur 1D6 et consulter le tableau ci-contre pour voir quelle bénédiction elle reçoit. Il y a seulement une bénédiction par lac mais l'épée peut acquérir d'autres bénédictions dans d'autres lacs sacrés. Si une bénédiction par aventure est acquise deux fois, elle peut être employée deux fois par aventure et ainsi de suite.
Faire un premier jet de 1D6 pour voir si l'épée large est bénie en étant plongée dans le lac sacré :

Votre renommée	Béni sur...
Pauvre renommée	6
Modeste renommée	5 ou 6
Grande renommée	4, 5 ou 6
Renommée légendaire	3, 4, 5 ou 6

On dit que si un chevalier est bon, noble et fier alors son épée maintiendra sa bénédiction pour toujours. Si le chevalier déshonore son épée elle perdra ses bénédictions. Ceci se produit si un chevalier perd tous ses points d'honneur. L'épée devient une arme ordinaire une fois de plus et doit être épurée et bénie encore : elle ne récupérera pas automatiquement quand il gagne quelques nouveaux points d'honneur.

5) CHAPELLE DU GRAAL EN RUINE

Vous trouvez une chapelle du Graal en ruine, envahi par la végétation et oublié, c'est un lieu spécial. Il n'y a personne, aucun chevalier ermite la gardant, ni aucunes demoiselles du Graal. La seule chose que vous pouvez faire ici est rechercher une relique qui peut se trouver enterré parmi les ruines ou sous la dalle du tombeau d'un chevalier enterré dans la chapelle. Habituellement une telle arme serait donnée qu'à un digne chevalier par l'ermite gardant la chapelle. Cependant si la chapelle est oubliée, il peut encore y avoir une relique cachée parmi les ruines. Lancer 1D6 pour voir combien de jours votre recherche dure, puis un autre D6 pour voir ce que vous découvrez.

1-3 Rien

En dépit de vos recherches, vous n'avez rien trouvé.

4 Monstre

Vous ne trouvez rien, mais vous dérangez un monstre ou plusieurs, qui se cachaient dans l'ombre de la chapelle en ruine. Pour figurer la chapelle, utiliser la pièce "Crypte" et pour déterminer le ou les monstres du Tableau des monstres de votre niveau de combat. Les combattre normalement. Si vous les tuez, vous gagnez leur valeur en or comme d'habitude, mais ils n'ont aucun autre trésor avec eux.

5 Relique

Après de nombreuses recherche, vous trouvez une relique perdue. Lancer sur le Tableau des trésors des pièces de donjon pour les armes et l'armure pour voir ce que vous avez trouvé.

6 Une Trappe, menant en bas de...

Sous une trappe cachée par des déblais, vous trouvez l'entrée d'un donjon ! Aviser vos compagnons et décider si vous explorez ce donjon en tant que votre prochaine aventure

Vous pouvez également décider d'entrer seul. Ce sera une aventure en solo qui durera quelques jours. Le donjon est petit et comprend les cryptes sous la chapelle en ruine, il est produit par 1D6 cartes de donjon, puisque la crypte est toujours sous l'influence de la sainteté de la Dame du lac, et puisque ceci écarte tout sauf les monstres les plus déterminés, pour matérialiser ceci, le nombre de monstres produits par les cartes "Evénements" est divisé par deux arrondi au nombre supérieur. Si vous atteignez la dernière salle du donjon vous gagnez un trésor supplémentaire - lancer deux fois sur le tableau des trésors de pièces de donjon.

6) CHAPELLE DU GRAAL

Vous êtes en Bretagne ou dans une région où des chevaliers Bretonnien après avoir combattus ont installés une petite chapelle du Graal. Ici repose les restes des chevaliers courageux qui sont tombés dans la bataille gardée par des serviteurs de la Dame du lac. A la chapelle du Graal vous pouvez être guéri par les demoiselles du Graal qui demeurent ici et chercher les conseils du chevalier ermite du Graal qui garde ce lieu sacré. C'est un lieu spécial. Avant que vous puissiez entrer dans la chapelle du Graal, vous devez faire une pieuse donation et faire pénitence,

Donation pieuse

Dès que vous entrez dans la chapelle du Graal, vous devez faire une donation pieuse de 1D6 x 50 pièces d'or. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas, vous devez partir immédiatement

Faire pénitence.

Vous devez passer 1D3 jours en pénitence dans la chapelle avant que vous soyez assez pur pour demander une bénédiction, un conseil ou être guéri. Ceci implique non seulement d'enlever la poussière de donjon et le sang d'orque, mais également de votre esprit toutes les pensées impures de crainte, d'avarice et de fureur qui peuvent vous restez de votre dernière aventure ! Par pénitence, le chevalier peut regagner quelques points d'honneur qu'il pourrait avoir perdus par des actions déshonorantes. Lancer 1D6 pour chaque jour où vous faites pénitence. Sur un résultat de 1 à 3 vous ne regagnez aucun point d'honneur. Sur un résultat de 4 à 6 vous pouvez regagner les derniers points d'honneur que vous avez perdu.

Le Chevalier ermite

Vous pouvez chercher la sagesse et les conseils du vieux chevalier ermite qui garde la chapelle du Graal. C'est un chevalier du Graal qui, il y a bien longtemps a accompli sa quête et a vu le Graal. Vous pouvez l'interroger au sujet des lieux, des objets façonnés et de la nature de toutes les bêtes que vous pourriez rencontrer dans vos voyages.

Le chevalier ermite ne donnera pas de conseil à un chevalier qui manque d'honneur et de vertu, lancer 1D6 pour voir si vous obtenez des conseils.

Votre Renommée	Conseil
Pauvre renommée	6
Modeste renommée	5 ou 6
Grande renommée	4, 5 ou 6
Renommée légendaire	3, 4, 5 ou 6

_ Si le chevalier ermite vous donne des conseils, lancer 1D6 pour voir ce qu'il en est. Vous pouvez recevoir un seul conseil pour cette visite ; si vous voulez plus de conseil, vous devez rechercher une autre chapelle du Graal.

1 Message caché

Vous passez la journée entière à écouter le chevalier ermite, mais il donne des réponses incompréhensibles à vos questions !

2 Point faible

Le chevalier ermite vous indique le point faible d'un monstre que vous rencontrerez dans un prochain donjon.

Lorsque vous combattrez un monstre de votre choix, vous pourrez ignorer tous les points d'armure (ou modificateurs spéciaux de dommages comme ignorer la douleur) que le monstre pourrait avoir

3 Un donjon

Le chevalier ermite décrit un donjon qu'il a par le passé exploré. Dans la prochaine aventure le paladin peut tirer 1D6-2 cartes de donjon avec un minimum de 1). Dans n'importe quelle phase d'exploration, il peut permuter une carte de donjon contre celle retournée.

4 Une Bête à traquer

Le chevalier ermite vous avertit de l'emplacement de la tanière d'une bête puissante. La chance serait que se soit la bête que vous recherchez. Même si vous ne recherchez pas une bête, c'est une bonne nouvelle, parce que la bête est renommée pour avoir des trésors et des demoiselles capturées dans son antre, ainsi l'objet de votre recherche peut se trouver dans sa tanière, vous pouvez choisir quel niveau de donjon les guerriers exploreront après (ceci vous aidera que si vous recherchez une bête spécifique que vous avez été chargée de tuer).

5 Objet magique

L'ermite vous indique l'endroit où un objet magique curatif puissant est caché. Dans le prochain donjon, vous pouvez relancer 1D6 sur les tableaux de trésor si vous le souhaitez.

6 Une relique

Le chevalier ermite vous donne une arme qui est une relique de la chapelle du Graal, tant il est impressionné par votre sens de l'honneur et de la chevalerie. Lancer sur le tableau des trésors de donjon pour les armes magiques.



LES DEMOISELLES DU GRAAL

Si le chevalier ermite vous considère digne de ses conseils, vous pouvez également demander l'aide des demoiselles du Graal. Ces saintes dévotes de la Dame du lac sont formées dans les arts du bain curatif du corps et de l'âme.

Si vos points de vie, force ou endurance ont été réduits, peut-être même par des événements en ville tel que la joute, vous pouvez demander qu'une de vos caractéristique soit reconstituée à son niveau originel. Lancer 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, la caractéristique est reconstituée ceci prend un jour pour chaque caractéristique affecté et vous pouvez seulement essayer de reconstituer une caractéristique par jour

Un paladin peut amener avec lui un compagnon fidèle à guérir de cette façon. Les demoiselles du Graal guériront seulement un tel ami et il doit être garanti par le chevalier comme honorable et digne. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, les demoiselles du Graal identifient votre ami comme une canaille et tous les deux vous êtes jetés hors de la chapelle du Graal. Vous perdez 2D6 x 10 points d'honneur. Pour que les demoiselles acceptent de guérir votre ami, la donation à la chapelle de Graal doit être doublée !

Si vous n'êtes pas blessé vous pouvez demander aux demoiselles du Graal d'augmenter votre constitution pour la prochaine quête. Lancer 1D6 sur le diagramme suivant : seulement un seul de ces cadeaux peut être accordé.

1 Challenge de la Dame

Les demoiselles vous disent que la prochaine quête est un défi envoyé par la Dame du lac et que vous devez faire face à l'épreuve sans rien espérer d'elle. Inspiré par ces sages paroles, vous quittez la ville le jour même, amenant vos compagnons avec vous indépendamment de ce qu'étaient leurs plans, vous allez directement au prochain donjon.

2 – 4 Breuvage magique fortifiant

Les demoiselles vous donnent un breuvage magique fortifiant spécial. Commencer le prochain donjon avec 1D6 points de vie supplémentaires, par contre, ils ne peuvent pas être récupérés en employant un moyen curatif ou autre; une fois qu'ils ont été employés, ils sont perdus

5 Endurance

Il vous est donné un breuvage magique de résistance, qui additionne +1 à votre endurance pour la durée de la prochaine aventure

6 Force

Il vous est donné un breuvage magique de force. Ce qui additionne +1 à votre force pour la durée de la prochaine aventure.

· CHEVALIERS ET ÉVÉNEMENTS ·

Le paladin progresse de par le monde, l'épée prête à défendre l'honneur et la vertu. C'est un guerrier noble qui sait qu'il doit protéger le faible et confondre le mauvais. Il doit résister aux tentations du monde et se conformer à ce qui est bon et vertueux, s'il déchoit, il diminue son honneur. Avec cette vue du monde, le chevalier réagit différemment des autres guerriers à certains événements et les choses qui lui arrivent peuvent être légèrement différentes. Les hasards et les événements qui affectent le chevalier de façon différente sont indiqués ci-dessous; ceux qui ne figurent pas ici sont résolus normalement selon les règles.

HASARDS DE VOYAGE

13 **Chapelle**

Si le chevalier est présent avec ses compagnons, sur un résultat de 4, de 5 ou de 6, sur 1D6, vous identifiez la chapelle comme une chapelle du Graal. Les autres aventuriers ne peuvent pas entrer dans la chapelle du Graal mais vous pouvez la visiter comme dans une ville (voir ci-dessus). Cependant, vous devez lancer un autre D6. Sur 1, 2 ou 3 la chapelle du Graal est en ruine; sur un résultat de 4, de 5 ou de 6 elle ne l'est pas.

25 **Prisonnier**

Vous pouvez abandonner votre part de l'or pour sauver le prisonnier et gagner 2D6 points d'honneur à la place.

26 **Invités**

Si vous avez les moyens, vous devez payer la facture et gagner 1D6 points d'honneur !

61 **Milice**

Si vous avez une renommée légendaire, la milice laisse passer votre groupe à travers la ville gratuitement !

62 **Brigands**

Si vous payez les brigands, vous perdez autant de points d'honneur que d'or

63 **Ménestrel**

Si vous avez une renommée légendaire, le troubadour chante une ballade de vos exploits qui compte automatiquement comme un 6 sur le jet pour entrer en ville.



ÉVÉNEMENTS CITADINS

11 **Expulsé**

Si vous êtes jeté hors de la ville, vous perdez 2D6 points d'honneur x votre niveau pour cette honte et ce déshonneur.

21 **Bagarre**

Si vous êtes battu dans la bagarre, vous perdez 1D6 points d'honneur x votre niveau pour la honte d'être battu par des gens du commun.

33 **Labeur**

Les chevaliers n'effectuent pas de travail manuel digne seulement des paysans, vous avez un jour tranquille à la place.

34 **Grande vie**

Vous perdez 2D6 points d'honneur pour vos goûts de luxe!

41 **Jeu**

Vous perdez 3D6 points d'honneur pour ne pas avoir résisté à la tentation de vous engager dans des activités déshonorantes

51 **Meurtre**

Vous insistez pour être soumis à l'ordalie. L'accusateur doit trouver un champion pour vous combattre. Comme vous n'allez pas vous sauver, vous n'êtes pas mis en prison. Lancer 1D6 pour les résultats:

- 1 L'accusateur ne peut pas trouver quelqu'un d'assez fou pour vous combattre comme champion, aussi vous êtes libéré.
- 2-4 Vous avez facilement battu le champion de l'accusation et vous gagnez 1D6 points d'honneur.
- 5 Vous réclamez le droit d'asile dans le sanctuaire de la chapelle du Graal et vous y rester jusqu'à ce que vos compagnons soit prêt à partir vers votre prochaine aventure.
- 6 Les accusateurs trouvent un chevalier noir impressionnant pour combattre pour leur cause. Lancer 1D6. Sur n'importe quel résultat sauf un 1 vous le défaites : Vous perdez 1D6 points de vie pour commencer votre prochaine aventure et gagnez 2D6 points d'honneur. Sur un résultat de 1 vous êtes décapité !

54 Mendiants

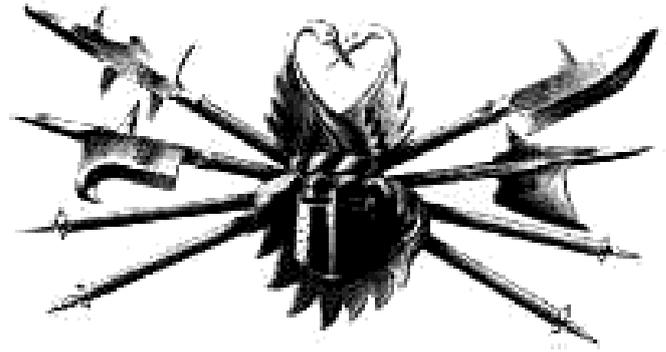
Si vous êtes réduit à mendier, vos points d'honneur sont réduits à zéro !

63 Chasse

Ceci ne présente aucun problème à un ancien chevalier errant qui est maintenant paladin, vous revenez en ville le lendemain matin traînant la tête ou la carcasse du "dahu" derrière vous et gagnez 1D6 x 20 pièces d'or et 2D6 points d'honneur en récompense sans compter la tête que tire les villageois !

64 Sorcellerie

Vous exigez votre droit à l'épreuve puisque vous portez votre armure, vous descendez promptement de cheval prouvant définitivement que vous n'êtes pas une sorcière. Vous gagnez 1D6 points d'honneur ainsi que 100 pièces d'or en compensation de l'accusation injustifiée



· QUALIFICATIONS DU PALADIN ·

Un chevalier peut améliorer ses qualifications en s'exerçant dans la cour des châteaux qu'il visite et en participant aux tournois contre d'autres chevaliers.

Le chevalier a les qualifications suivantes disponibles quand il gravit ses niveaux. Pour déterminer quelle compétence spécifique il apprend, lancer 1D66.

11-16 Maître du bouclier

Le chevalier est un maître dans l'utilisation du bouclier. Quelle que soit l'habileté de l'ennemi, le chevalier parvient à détourner certains de leurs coups avec son bouclier. S'il est armé d'un bouclier, le chevalier lance 1D3 chaque fois qu'il est touché. Le résultat est le nombre de blessures détournées par la compétence du maître du bouclier. Si le chevalier est attaqué par un monstre, qui ignorent l'armure. Il n'ignore pas le bouclier utilisé de cette façon

21-23 Combat de dragon

Le chevalier a été particulièrement formé à combattre les créatures au souffle enflammé sans sentir le roussi; il sait exactement repérer quand une créature est sur le point d'envoyer de grandes bouffées de mort flamboyante sur les guerriers. Si le chevalier est frappé par une attaque basé sur le feu, lancer 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus le chevalier est parvenu à se tapir et à se protéger contre les flammes et est complètement indemne après l'attaque. Sur un résultat de 3 ou moins, le chevalier est frappé normalement.

24-36 Colère du paladin

Le chevalier peut se mettre en colère. Si le chevalier manque son coup en essayant de toucher un monstre, il peut devenir si irrité par la bête qu'il essaye de tuer que cela décuple sa force! Tous les coups au tour suivant contre le même monstre bénéficient de 1D6 dommages supplémentaires par niveau du chevalier ! Ceci peut être employé une seule fois par aventure.

41-46 Charge impétueuse

Dans la première phase des guerriers après que des monstres aient été placés le chevalier peut choisir d'attaquer le premier, indépendamment de l'initiative ou du leader porteur de la lanterne.

51 Tourbillonnement de fléau

Cette compétence peut seulement être employée par le chevalier s'il utilise un fléau de Chevalerie, qui est un peu plus lourd qu'un fléau ordinaire. S'il acquiert cette compétence, son fléau de Chevalerie lui est remis à l'armurerie de château. Le fléau lui donne +2 en force. Cependant, il est difficile à employer ainsi toutes les fois que le chevalier frappe une créature, au lieu de résoudre les dommages comme d'habitude, lancer 1D6 :

- 1 Sélectionner un pion de guerrier au hasard et lui faire subir les dommages normaux, modifié par l'endurance, etc. (oui ceci signifie que vous pourriez vous frapper vous-même !)
- 2-3 Coup normal.
- 4-5 Une attaque supplémentaire contre le monstre; lancer pour toucher encore une fois comme d'habitude.
- 6 Plutôt que de toucher que votre adversaire, votre fléau touche plusieurs monstres. Effectuer une attaque contre chaque monstre adjacent ! Résoudre chaque attaque normalement.

52-61 Soins d'urgence

Le chevalier sait arrêter son sang de couler à l'aide d'un garrot (peut-être la jarretière qu'une demoiselle lui a donnée pour cet usage !). Le chevalier peut récupérer 1D6 points de vie, mais il ne peut rien faire pendant ce tour tandis qu'il fait une pause pour se poser le garrot et pour arrêter l'écoulement du sang. Il peut faire ceci une fois par niveau dans l'aventure.

62-63 Coup de bouclier

Cette compétence peut être employée quand le chevalier essaye de se débloquent, il se précipite de toute sa force avec la pointe de son bouclier en avant pour se sortir de cette difficile situation. Lancer le dé de déblocage comme d'habitude. Si le chevalier réussit, il blesse le monstre au visage avec son bouclier pour forcer sa sortie. Le monstre subit 1D6 blessures +2 par niveau du chevalier, modifié par l'endurance etc... Comme d'habitude le monstre est également repoussé en arrière d'une case si possible.

64-65 Coup de grâce

Le chevalier connaît les points faibles de plusieurs grands monstres et peut les achever plutôt que de risquer les attaques sauvages de telles bêtes dans leurs moments d'agonie.

A la fin de la phase des guerriers, le chevalier peut choisir d'exécuter un coup de grâce sur n'importe quel monstre adjacent qui a perdu au moins la moitié de ses points de vie

originels. Le chevalier lance 1D6 ; le résultat est le nombre de blessures que le monstre subit sans aucunes déductions. Cependant, si le chevalier obtient un 1, le monstre subit une blessure de plus, mais frappe également le chevalier lorsqu'il se penche pour la mise à mort. Le chevalier est touché automatiquement par le monstre; lancer pour les dommages normalement.

66 Mort héroïque

Ceci pourrait être les derniers moments du chevalier mais il va continuer le combat. Si le chevalier est réduit à 0 point de vie, lancer 1D6 et ajouter la force du chevalier (avec toutes les bonifications y compris, par exemple la force de l'ogre). Si vous obtenez 8 points ou plus, le chevalier trouve une énergie intérieure et continue de combattre. Le chevalier peut immédiatement combattre un autre tour de combat comme si le chevalier commençait une nouvelle phase des guerriers. Ensuite, il tombe sans connaissance, et sera mort à la fin du tour à moins qu'il ne soit guéri.

· GUIDE POUR LE JEU DE ROLE ·

Dans le jeu de rôle un paladin de Bretonnie doit évoluer dans un royaume de mythe, de légende, d'honneur et de gloire. Jouer un tel guerrier sera parfois relativement facile, mais d'autres fois extrêmement difficile

Le chevalier Bretonnien aura peu de choix pour ses actions dans beaucoup de situations. Par exemple. il n'attaquera jamais un monstre dans le dos, il n'aura jamais recourt à une tactique sournoise, et n'abandonnera jamais ses compagnons dans le besoin. Il ne refusera jamais son aide ou une faveur, à condition que celui qui les demande soit aussi honorable que lui-même autant que possible. Il se comportera avec dignité et pureté partout où il va, parce qu'il se voit comme une incarnation personnelle du tout ce qui est bon et chevaleresque.

Il semble que pour le jeu de rôle, le chevalier peu sembler être assez limité. Pas du tout ! Se tenir à vos intentions honorables quand tout autour de vous tombe en morceaux est réellement tout à fait difficile, en particulier quand vos compagnons vous abandonnent. Le maintien d'une vie pieuse et honorable quand le reste des guerriers font la bringue à la taverne ou au tripot est un test garanti pour mesurer vos aptitudes au jeu de rôle!

À quelques égards le Paladin Bretonnien pourrait trouver un caractère analogue au sien, parmi tous les guerriers, avec le Tueur de Troll nain. Tous les deux poursuivent une quête, et ni l'un ni l'autre jamais ne s'enfuiront ou ne se rendront. De son côté le Tueur de Troll n'est pas opposé à engloutir de vastes quantités de bière, mais il peut néanmoins être un allié idéal pour un chevalier Bretonnien dans n'importe quelle aventure.

TESTS D'ACTIONS

Le chevalier excellera à toutes les actions de combat, et ne sera d'aucun secours pour tout ce qui est même vaguement sournois. Il peut avoir la connaissance de textes depuis longtemps perdus, des inscriptions antiques et un certain talent pour identifier les armes et les armure magiques tout à fait aisément
Le tableau ci-dessous donne quelques modificateurs suggérés aux divers tests que le paladin pourrait être amené à faire (voir le tableau dans le livre de règles avancées), ainsi que les additions ou les soustractions suggérées de point d'honneur pour faire certaines actions : ceux non énumérés sont considérés comme normaux et n'ont aucune modification.

.TABLEAU DES TESTS D'ACTIONS DU CHEVALIER.

Test	Modification	Points d'honneur
Assommer un ennemi	+2	+ 1D6
Attacher / Détacher	0	-
Bluffer	-3	- 1D6
Comprendre un langage	+1	-
Crocheter une serrure	- 1	- 1D6
Désarmer un ennemi	+2	+ 1D6
Diversion	+2	+ 1D6
Ecarter	+1	-
Écouter à une porte	1	-1D6 en cas d'écoute sournoise
Examiner un objet	+1	+ 1D6
Faire le mort	-2	- 3D6
Identifier (épée/armure seulement)	+2	+ 2D6
Interroger	-3	-2D6 en cas de torture
Lire	+1	+1D6 pour les textes antiques
Monter sur les épaules	-1	-
Ramper	-2	-
Se cacher	-3	- 2D6
Soulever une trappe	0	- 1D6
Tir difficile	0	-2D6 (armes de jet interdites!)

.TABLEAU DES NIVEAUX DU CHEVALIER BRETONNIEN.

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Force	Mouv	Dom	Endur	PV	Ini	Attaq	Chance	Vol	Comp	Blocag
1	0	Novice	4	6+	3	4	1	3	1D6+7	4	1	0	4	0	6+
2	2000	Champion	4	5+	3	4	1	3	2D6+7	4	2	0	4	1	6+
3	4000	Champion	5	5+	3	4	1	3	3D6+7	4	2	1	4	2	6+
4	8000	Champion	5	4+	3	4	1	3	3D6+7	5	3	2	4	2	6+
5	12000	Héros	5	4+	4	4	2	3	4D6+7	5	3	2	4	3	6+
6	18000	Héros	5	3+	4	4	2	4	4D6+7	5	4	2	4	4	6+
7	24000	Héros	6	3+	4	4	2	4	5D6+7	6	4	3	4	4	6+
8	32000	Héros	6	3+	4	4	2	4	5D6+7	6	4	4	5	5	6+
9	45000	Seigneur	6	3+	4	4	3	4	6D6+7	6	4	4	5	6	5+
10	50000	Seigneur	6	2+	4	4	3	4	7D6+7	6	4	4	5	7	5+



CHEVALIER BRETONNIEN

Points de vie:	1D6+7
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	4
Capacité de tir:	6+
Force:	3(6)
Endurance:	3 (5)
Initiative:	4
Attaque:	1



Équipement: Le chevalier a les Faveurs de

Arme: Le chevalier combat avec une épée large qui lui donne + 3 en force soit 1D6 + 6 dommages.

Armure: Armure de chevalier et bouclier qui lui donne +2 en Endurance.

Blocage: Le chevalier se dégage sur un jet de 6+

Règles spéciales: Voir au dos de cette 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
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

.REGLES SPECIALES.

Armes honorables.

Le chevalier a prêté serment de combattre toujours d'une façon juste et loyale. En conséquence, il n'emploiera jamais d'arme de jet, mais cherchera toujours à engager son ennemi en combat au corps à corps. À cet effet il peut utiliser n'importe quelle arme de main, mais préfère l'épée large.

Épée large de chevalier

Si le chevalier en utilisant l'épée large tue un monstre, il continuera comme d'habitude ses attaques. Cependant, s'il touche un autre monstre d'une endurance de 3+, le chevalier a -1 sur son jet pour le toucher, avant de résoudre les dommages comme d'habitude. S'il tue le monstre, le chevalier pour toucher le prochain monstre à - 2, et ainsi de suite (-3, -4, etc..). Si un monstre a une endurance de - 3 aucune pénalité ne s'applique.



QUETE DU CHEVALIER

La quête du chevalier consiste à trouver et récupérer une relique perdue dans le donjon. Lancer 1D6 avant que l'aventure ne commence pour voir quel genre de relique il cherche :

- 1-2 Épée Magique
- 3-4 Amure Magique
- 5-6 Objet Magique

Si n'importe quel trésor est trouvé dans le donjon, et qu'il est de la même catégorie que la relique que recherche le chevalier, lancer 1D6 pour voir si c'est la relique réelle. Sur un résultat de 5+ c'est la relique elle-même et le chevalier peut légitimement la réclamer.

S'il a déjà sa part équitable de trésor, il peut abandonner un objet pour obtenir la relique désirée ou échanger un objet contre la relique avec un autre guerrier. Le guerrier avec qui il permute sera ainsi impliqué dans la juste quête du chevalier, il procédera à l'échange sans vaine discussion. Le chevalier ne pourra pas employer cet objet pour combattre avec, par exemple dans le cas d'une épée magique. Car il a été chargé de la retrouver et il ne doit pas lui faire courir de risques. Les autres objets ordinaires de trésor sont traités normalement.

FAVEUR DE QUETE

La faveur de quête est une marque magique donnée au chevalier par une sage demoiselle dans l'espoir de lui porter bonheur dans sa quête. Au début de l'aventure, lancer 1D6 et consulter le tableau au dos de cette carte pour voir quelle faveur il a reçu, et quel effet elle a.

QUETE ACCOMPLIE

Quand le chevalier prend la relique, il a des visions glorieuses de sa quête, qui affermissent sa foi, le chevalier est bien plus déterminé à déposer la relique à l'endroit où elle doit reposer. Lancer 1D6 pour voir quel effet cette vision mystique a sur lui.

- 1 – 3 1D6+2 points de vie
- 4 – 6 1D6 attaques supplémentaires

Points de vie supplémentaires : Augmente les points de vie courants du chevalier du résultat obtenu, même si cela met temporairement le chevalier au-dessus de ses points de vie maximum.

Attaques supplémentaires : Ce sont des attaques d'une seule utilisation seulement. Elles peuvent être employées à tout moment pendant l'aventure. Dans le même tour ou séparément, comme le chevalier le désire.

Ces points de vie ou attaques supplémentaires ne sont pas des augmentations permanentes aux caractéristiques du chevalier, une fois utilisées elles sont défaussées.



TABLEAU DES FAVEURS DE QUETE

- 1 Faveur de la fermière du village**
Relancer un dé au cours de l'aventure.
- 2 Faveur de Brigitte de Bastonne**
+1 au jet de déblocage pour la durée de l'aventure.
- 3 Faveur de la Belle Isabeau de Quenelle**
+1D6 en endurance pour un tour.
- 4 Faveur de Blanche fleur de Brionne**
+ 1D6 en force pour un tour.
- 5 Faveur de la Reine de Bretagne**
+1 pour toucher pour la durée de l'aventure
- 6 Faveur de la Fée Enchanteresse**
Relancer un jet de dé pour toucher manqué, une fois par tour pendant toute l'aventure.