



CHEVALIER TEMPLIER

Par Christopher Taylor, traduction de Fanrax le Nécromancien

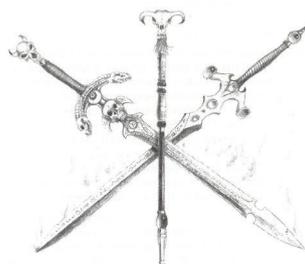
Les hommes saints de divers cultes et religions abondent en Bretonnie, prêtres vagabonds et fous prêchent leurs diverses croyances aux masses incultes. Ces cultes sont divers en taille et en popularité, Sigmar étant un des plus important. Mais il y a un ordre de chevaliers, hommes saints consacrés à détruire le fléau du chaos dans le monde, hommes qui sont jurés de fidélité et à la destruction du mal partout. Ces chevaliers sont connus comme les Templiers, guerriers saints à la piété intense et d'un niveau élevé de compétence au combat, qualifiés pour trouver et détruire le chaos, partout où il pourrait montrer le bout de son fétide museau.

Ces Templiers sont bien accueillis dans n'importe quel temple de Bretonnie, traité en camarade par les autres chevaliers ou les prêtres dans leur quête interminable pour détruire le mal.

Concentré sur le chaos et les morts vivants qui se lèvent de terre, Les Templiers sont toujours bien vus par les gens du commun dans leur armure brillante et leur tabard blanc pur.

Seuls les meilleurs et le plus pieux chevaliers peuvent devenir Templier dans un rituel secret, et seulement ceux adoubés et parrainés par un autre chevalier de l'ordre du temple. Ce chevalier a accès dès sa formation, aux secrets des Templiers et apprend à combattre comme il n'a précédemment jamais appris. Une fois qu'il a obtenu l'assentiment des seigneurs Templiers, le chevalier est prêt, il est alors envoyé dans le monde pour accomplir sa quête.

En voyageant, un Templier ne cherche pas seulement à détruire le mal du chaos et des morts vivants, mais aussi à recueillir trésors et richesses pour son ordre, afin d'augmenter son influence jusqu'à ce que le mal soit définitivement vaincu. Il est un compagnon bienvenu dans presque n'importe quel groupe de guerriers, particulièrement après qu'ils l'aient vu réduire des morts vivants en tas de débris d'os et de haillons. Cependant, il ne s'entend pas très bien avec des lanceurs de sorts, des guerriers du chaos, et autres, les traitant avec au mieux de la tolérance et le plus souvent par le mépris. Il permet seulement à de tels guerriers de vivre en sa présence seulement parce qu'ils combattent les mêmes ennemis... pour l'instant.



REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par le templier. Permettez simplement à un des joueurs de choisir le templier. Les règles qui suivent expliquent comment employer le templier dans vos parties. Remettez le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la boîte, et le remplacez par celui de du templier! Rappeler-vous aussi, que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

Groupes de guerriers plus nombreux.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées

sur là quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous avez quinze guerriers différents, la partie sans modification ne présentera aucun défi du tout ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une partie avec cinq ou six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale. Par exemple, si vous avez 6 guerriers cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a de 50% de plus. Ainsi, 6 Orques deviendront 9 Orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancer les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre; ainsi un résultat de 4 Orques, devient 6 Orques, et ainsi de suite.

COMMENCER EN TANT QUE CHEVALIER TEMPLIER

N'importe quel joueur peut commencer à jouer en tant que chevalier Templier plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau guerrier s'appliquent à moins que le contraire soit indiqué ailleurs dans pack. Le profil de guerrier du chevalier Templier est le suivant :

Le chevalier Templier est traité comme un barbare en ce qui concerne les trésors, les lieux spéciaux et les événements, sauf indication contraire dans ces règles.

| | |
|--------------------|-------|
| Points de vie: | 1D6+8 |
| Mouvement: | 4 |
| Capacité de combat | 4 |
| Capacité de tir | - |
| Force | 3 |
| Endurance | 4 |
| Initiative | 4 |
| Attaques | 1 |
| Débloccage | 5+ |

ÉQUIPEMENT

Le chevalier Templier commence avec son insigne de templier, le symbole de sa confrérie des chevaliers Templiers. Cet insigne est un symbole saint qui lui permet de relancer n'importe quel jet de dé une fois par aventure, mais il doit accepter le deuxième jet.

ARME

Le chevalier Templier commence le jeu avec l'épée sainte, une énorme épée à deux mains. Cette épée donne au chevalier +1 en force pour les dommages, faisant tous ses dommages à 1D6+4. Cependant, la taille de l'arme empêche le Templier d'utiliser un bouclier, et est si lourde que si une compétence, objet magique ou sort donne au chevalier des attaques additionnelles, il ne gagne pas la première. En d'autres termes, si un sort accorde +2 attaques au Templier, il gagne seulement 1 attaque, la première attaque gagnée et annulée par la lourdeur de l'épée qui ralentit les attaques.

ARMURE

Le Templier a une armure de plate complète, brillante et lumineuse, conçue pour renvoyer la lumière, tout en accordant une excellente protection. L'armure est tellement bien conçue, qu'à la différence de beaucoup d'armure de ce type, elle ne donne aucune pénalité de mouvement ou d'initiative. Cette armure donne au Templier +1 en endurance, amenant son endurance totale à 5 (4+1). L'armure le couvre de la tête au pied, et est unique, elle ne peut pas être employée par un autre guerrier.



TEMPLIERS ET TRÉSORS

Les Templiers ne peuvent pas employer, et ne prendront aucun trésor qui permettent de jeter des sorts, ni des parchemins, même pour les vendre. Le chevalier peut utiliser n'importe quelle armure, et n'importe quelle

arme sauf les armes de jet, un Templier n'utilisera jamais, une arme de jet, il considère cela comme une lâcheté.

RÈGLES SPÉCIALES

Les chevaliers Templiers ne peuvent pas accepter de soins ou de sorts de soins magiques, Les breuvages et les herbes fonctionneront normalement, car ils ne sont pas le résultat d'un charme, et il peut accepter leur utilisation. Cependant, à la fin de chaque tour qui a vu un combat, et seulement à ces tours, le Templier regagne 1 point de vie, sauf s'il a été réduit à zéro point de vie.

Le chevalier Templier est immuable et inflexible dans sa recherche de la sainteté, et a +1 à tous ses jets de peur induits par des monstres.

Le chevalier Templier peut ne pas prier à tout les temples ni devant n'importe quel autel, évitant de telles abominations avec une sainte fureur. Au lieu de cela, il essaiera de détruire ou profaner les autels impies. En conséquence, il lance normalement sur le tableau de temple, mais les résultats sont obtenus grâce à la prière ou à la colère divine de l'entité consacrée et non à la structure elle même. Une fois par tour, le Templier peut prier, se mettant à genoux en prière pour un tour sans autre activité quelconque. À la fin de ce tour, le Templier est guéri de 1D6-1 blessures (0 à 5).

RÈGLES AVANÇÉES

Dans le jeu avancé, vous pouvez garder votre Templier de partie en partie, améliorant ses caractéristiques au fur et à mesure qu'il progresse d'aventure en aventure. Cette section vous donne toutes les règles pour amener votre Templier jusqu'au

niveau 10, y compris les règles spéciales pour les villes, la formation, et plus.

Le Templier débute au niveau 1 en tant qu'écuyer, vous trouverez son tableau de niveau plus loin.

ARMURE

Le chevalier Templier peut porter n'importe quelle armure, bien que normalement il garde celle avec laquelle il commence, car elle fournit une excellente protection pour peu de poids. Quand le chevalier gravit des niveaux, l'armure est remplacée par d'autres plus protectrices par l'ordre des Templiers. Cette armure n'a jamais un poids prohibitif, elle n'a pas d'effet sur le mouvement et l'initiative comme une armure ordinaire.

| Niveau | Protection |
|-------------------|------------|
| Ecuyer | +1 |
| Chevalier | +2 |
| Templier | +3 |
| Seigneur Templier | +4 |

ARME

Pendant que le Templier progresse dans les niveaux, il gagne des attaques supplémentaires, qui ne sont pas réduites par l'épée sainte, elle affecte seulement les attaques de supplémentaires que les effets d'autres objets ou sorts accordent. Elle double également les dommages contre n'importe quels morts vivants ou créature du chaos sur un résultat normal de 6 pour toucher.

GUERRIER SAINT

En raison de la formation spéciale et de la fonction du Templier, il est plus efficace contre des morts vivants et des créatures du chaos que contre des monstres normaux. Contre de telles créatures, le templier a +1 pour toucher. Cette bonification augmente pendant que le Templier gagne des niveaux, comme indiqué sur ce tableau :

| Niveau | Pour toucher |
|-------------------|--------------|
| Ecuyer | +1 |
| Chevalier | +2 |
| Templier | +3 |
| Seigneur Templier | +4 |

INSIGNE DE TEMPLIER

Cet insigne agit comme un point de chance, mais c'est un objet, aussi il ne souffre pas ni ne tire pas bénéfice des effets qui changent la chance personnelle du Templier. Noter qu'en tant que guerrier saint, le templier gagne des points de chance quand il progresse, cela représente la faveur divine.

HARDIESSE

Cette bonification aux tests de peur s'applique à toutes les créatures qui cause la peur, et augmente quand que le Templier gravit des niveaux.

Cette bonification aux tests de peur est divisée en deux pour la terreur, et s'ajoute au résultat normal des tests. Un seigneur Templier est courageux à l'extrême, mais un résultat de 1 normal est toujours un échec, même le plus "hardi" peut avoir des moments d'effroi.

| Niveau | Bonus |
|-----------|-------|
| Ecuyer | +1 |
| Chevalier | +2 |
| Templier | +3 |
| Seigneur | +4 |
| Templier | |

CHEVALIER TEMPLIER ET TRÉSORS

À la différence de beaucoup d'autres genres de guerriers, le Templier n'amasse pas des trésors pour son usage personnel. Presque tout ce qu'il gagne est offert ou vendu et le montant donné à l'ordre des Templiers. En plus de son équipement d'origine, le Templier peut garder seulement deux trésors magiques, et quatre pièces d'équipement. La seule exception à cette règle est l'équipement pour les soins tel que bandages et potions de soins et les chevaux, le Templier peut avoir n'importe quel genre de cheval avec son armure et son épée en plus de l'équipement limité.

En outre, le Templier peut recueillir mais ne pas garder d'or entre les aventures. Une fois que le chevalier est sorti du donjon et est retourné chez lui, il peut se former et faire ce qu'il désire en ville. Puis, une fois qu'il est prêt pour la prochaine aventure, il doit donner tout l'or qu'il a en sa possession à l'ordre des Templiers et aller sans le sou, combattre. Cet or qu'il donne devra être noté, dans un endroit séparé, parce qu'il compte dans le paiement de sa formation pour son prochain niveau.

Par exemple, un Templier du niveau 1 a 1700 pièces d'or entre les pièces de monnaie et les objets à vendre en ville. Il passe quelques jours à acheter de l'équipement et à prier, puis lui et ses amis sont prêts à se diriger vers le prochain donjon. Tout l'or qu'il reste au templier doit alors être donné à l'ordre. Un montant de 720 pièces d'or dans le cas présent. Ces 720 pièces d'or sont inscrites sur sa feuille de guerrier, mais le

joueur marque cette quantité d'or dans un endroit séparé. Quand le Templier s'exerce, cet or est ajouté à l'or dépensé pour son prochain niveau. Ainsi, bien que le chevalier n'ait pas d'or, il peut continuer de s'exercer.



EN VILLE

Un Templier doit faire au moins une visite au temple pendant son séjour dans une agglomération, et peut faire des visites journalières comme il désire. Il ne peut pas aller à la taverne ni autres lieux similaires, parce que ce sont des lieux de perdition, d'iniquité et d'intempérance, il peut ne pas jouer, ni aller à la guilde des Magiciens. Le Templier n'ira pas à l'école de combat des gladiateurs, évitant la violence et la brutalité grossières des arènes.

Quand il se rend au temple, le Templier ne doit jamais payer pour une prière, et lance sur un tableau spécial ci-dessous pour les résultats de sa prière. Le nombre de fois que le Templier peut lancer sur le tableau de prière varie selon son niveau :

| Niveau | Nombre de prières |
|-------------------|-------------------|
| Ecuyer | 1 |
| Chevalier | 2 |
| Templier | 3 |
| Seigneur Templier | 4 |

| TABLEAU DE PRIÈRES | |
|--------------------|---|
| 2D6 | Résultat |
| 2 | Vos prières sont sans réponse, aucun résultat |
| 3 | Dans une prochaine aventure, vos attaques seront doublées pendant un tour |

- 4 La main de votre guerrier est guidée par des puissances invisibles. Pour une seule attaque dans la prochaine aventure, il peut additionner +3 pour toucher
- 5 Votre guerrier voit le résultat de ses actions dans un seul combat, et peut relancer un seul dé dans le combat (même sur un jet de dés qui pourrait nécessiter plusieurs dés, par exemple une attaque à 2D6), il doit garder le deuxième résultat.
- 6 La main de votre guerrier est guidée par les forces saintes, vous touchez une seule fois automatiquement au cours de la prochaine aventure
- 7 Une attaque dans la prochaine aventure cause 1D6 dommages supplémentaires, conséquence divine de l'augmentation de puissances de la force du coup
- 8 Protégé par les forces merveilleuses, vous pouvez ignorer les dommages provoqués par un seul coup dans une prochaine aventure.
- 9 La faveur divine repose sur vous, n'importe comment, un miracle se produira automatiquement dans la prochaine aventure. (Relancer un dé une fois dans l'aventure).
- 10 La force de la sainteté se repose puissamment sur vous et votre bonification contre les morts vivants et le chaos est doublé pour la prochaine aventure
- 11 L'épée sainte est considérablement bénie, elle double les dommages contre des morts vivants et le chaos sur 4+ pour toucher dans la prochaine aventure
- 12 La réponse à votre prière est plus grande que ce que vous attendiez, la puissance sainte traverse votre corps et vous recevez 1D3 points de vie supplémentaires de manière permanente.

En plus du résultat obtenu sur le tableau de prière, le Templier peut passer un jour en prière au temple et annuler un effet néfaste qui a infesté le Templier dans ses aventures. Ceci peut être une perte permanente de points de vie, une pièce de corps absente (telle qu'un oeil ou une main), une maladie, ou plus encore. Chaque jour de prière enlève tel détrimment.

Cependant, à chaque jour de prière dans le temple, le Templier doit lancer 1D6, et sur un 1 il passe 1D3 jours de plus dans la prière, pris dans la piété et la ferveur religieuse. Ce temps supplémentaire est dépensé dans aucun soins ni lancement sur le tableau, il est simplement du temps passé en prières. Le templier remplacera n'importe quel équipement perdu gratuitement au temple, avec quelques mots peu amène de la part du responsable de l'intendance pour le peu de soins qu'il apporte à la conservation des outils saints.

TEMPLIERS ET ÉVÉNEMENTS CITADINS

Le Templier ne lance pas sur le tableau habituel des événements citadins tandis qu'il est dans une agglomération, car certains des résultats sont incompatibles au Templier (dopé, fiancé, vie dissolue et jeu, par exemple). Au lieu de cela, lancer 1D66 et consulter ce tableau pour les événements qui se produisent en ville pour le Templier.

11 Jeté Dehors

Le chevalier Templier est apostrophé par les magistrats influencés par le Chaos et jeté hors de la ville. Il n'essayera pas de revenir furtivement, car ce serait malhonnête. Il doit attendre dehors que le reste des guerriers sortent, les dépenses de vie courante sont réglées normalement. En outre, lancer 1D6 ; sur un 1, les gardes de la porte lui volent tout son or.

12 Pick - Pocket.

Pendant que votre Templier se déplace par les rues grouillantes de monde, un pickpocket lui soustrait 1D6x20 pièces d'or.

13 Jour tranquille

14 Bonne action

Votre Templier est imploré par une vieille femme pour l'aider, criant que des voleurs ont pénétré par effraction dans son petit logement et volé ses maigres possessions. Étant un guerrier saint, vous bondissez à son aide, et dès que vous passez la tête dans sa chambre quelqu'un vous frappe avec une barre de fer. La barre rebondit sans danger sur votre casque, et vous assommez les scélérats, donnant à la vieille femme une sévère leçon sur ses mauvaises fréquentations. Vous remettez les voleurs aux autorités compétentes et recevez une récompense de 1D6x20 pièces d'or.

15 Gamins des rues

Frappé par la situation difficile des enfants perdus sans parents dans cette ville, le Templier dépense 1D6x100 pièces d'or pour soulager leur misère.

16. Bagarre.

Un grand type complètement ivre et probablement corrompu qui était par le passé un gladiateur agace votre guerrier. Le ton monte jusqu'à ce que l'affreux colosse vous attaque, vous n'avez d'autre choix que de vous défendre. Lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous

- 1 Votre guerrier est solidement battu, et perd 200 pièces d'or
- 2 Votre guerrier est battu après une longue lutte et perd 100 pièces d'or
- 3 Votre Templier défait l'adversaire après une longue bataille et tous les deux se séparent pour penser ses blessures

- 4 Le Templier rosse solidement la brute, qui perd quelques dents et donne une leçon à l'individu. Les personnes environnantes sont impressionnées et donnent de l'argent au temple en votre nom, ajouter 6D6x10 à la quantité d'or stockée sur votre feuille pour la formation.
- 5 Votre adversaire est tellement battu que vous l'humiliez complètement. Les spectateurs intimidés par la brute sont si impressionnés que le montant de vos achats du jour est réduit de 10%.
- 6 Une douzaine de brute, des bandits au regard mauvais se lèvent pour prêter main forte à la brute. Après une bataille difficile, vous massacrez les brutes et leur chef, et les autorités vous remercient d'avoir éliminé la bande en vous donnant votre niveau x 1D6x20 pièces d'or ou une carte de trésor.

21 Jour tranquille

22 Dupé.

Votre Templier découvre malheureusement qu'un achat qu'il a fait est un faux inutilisable. Le jeter et passer le jour suivant à chercher le faussaire en vain (aucun dé n'est requis pour ce jour là).

23 Ressourcement.

Pour des causes, connues seulement du Templier dans la plupart des cas, il doit se réconcilier avec lui-même. 1D6 jours de jeûne et de prière sont passés dans le temple, pendant lesquels aucun événement ne se produit, mais les dépenses courantes sont doublées.



24 Récompense.

Votre Templier voit une affiche indiquant qu'un meurtrier bien connu est réputé être dans le secteur, et offre une récompense pour sa capture. Le criminel est bien décrit, et votre guerrier réalise qu'il a rencontré cet individu plus tôt sur le marché ; vous vous précipitez à sa recherche. Vous appréhendez le bandit, juste comme il traîne un négociant bâillonné dans une ruelle sombre. Lancer 1D6

- 1 En riant, le meurtrier, tranche la gorge du négociant, et lance le poignard sanglant à vos pieds en hurlant "A L' AIDE, AU MEURTRIER ! !" puis s'enfuit en courant. Vous le prenez en chasse et sur un test d'initiative de 7+ réussi, vous le rattrapez. Si non, vous dépensez 1D6x50 pièces d'or pour expliquer à la foule houleuse qui se rassemble que vous n'êtes pas le tueur. Si vous l'attrapez, voir 6.
- 2 – 5 Vous sauvez la vie du négociant, qui vous donne 50 pièces d'or de récompense (c'est tout ce qu'il a sur lui) mais le meurtrier parvient à s'échapper.
- 6 Vous neutralisez le meurtrier, et libérez le négociant. Vous êtes proclamé héros, et pour un jour vous pouvez faire vos achats avec 10% de réduction, de plus, plusieurs jolies filles vous sont offertes en mariage, vous tournez tristement le coin de la rue en pensant à votre voeu de chasteté

25 Juste récompense

Un homme que votre ordre a sauvé dans le passé d'un destin funeste identifie votre Templier. La chance depuis lui a sourie et il est devenu un homme riche, il paye toutes les dépenses courantes et fortuites (pas les achats, justes les dépenses que vous

encourez au cours des événements citadins) le reste de votre séjour.

26 Jour tranquille

31 Jour de travail honnête.

Vous passez un jour à travailler, aidant quelques personnes locales qui insistent pour vous payer selon leurs pauvres moyens, 20 pièces d'or.

32 Vie Pieuse.

Votre Templier est rattrapé par son ardeur religieuse et dépense trop d'argent dans une frénésie de donations pieuses pour un total de 50 pièces d'or.

33 Le Chaos est parmi nous.

Vos sens affûtés et votre sainteté vous inclinent à détecter la corruption du chaos dans la ville. Avec votre temple, vous recherchez et confrontez le mal corrupteur, qui feint l'innocence. Lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous

- 1 Vous avez été confondu et humilié. Vous devez passer le reste de votre temps en ville dans le temple, vous cachant des habitants. Les dépenses courantes sont doublées, Vous passez autant de jours que vos camarades en ville dans le temple attendant une chance de vous échapper avec eux, et vous ne pouvez faire aucun achat ni sortir dehors, vous pouvez seulement prier et jeûner. Le bon côté, c'est que ne devez pas lancer sur le tableau des événements citadins.
- 2 Vous aviez raison, mais les gens du pays ne vous suivent pas, ils connaissent ce négociant et lui font confiance, et refusent de vous écouter. Ils vous lancent des fruits pourris pour être si arrogant, et le prix de vos achats est augmenté de 10% pour le reste de votre séjour dans cette ville.

- 3 Vous démasquez le mal et il est jeté
– hors de la ville, couvert de goudron et
5 de plumes. Votre temple se remplit de
nouveaux fidèles pendant quelques
jours, et vos dépenses courantes sont
payées pour le reste de votre séjour
(ceci n'inclut pas les dépenses fortuites
ni les achats).
- 6 La créature infâme est en fait un
monstre du chaos déguisé. Déterminer
aléatoirement une créature de chaos
d'un niveau plus élevé sur les
diagrammes et la combattre sur une
plaque de pièce de donjon fixée qui
représente la place de la ville. Vous
devez la combattre seul 1D6 tours
maximum, les habitants présents sont
tellement horrifiés par son aspect qu'ils
ne peuvent pas agir. Une fois que ce
délai est passé, le peuple se rassemble et
vous aide à attaquer la créature, le profil
du groupe des villageois est de +1 que
vous pour toucher et de +2 en
dommages et en force. Si vous défaites
le monstre avant que les villageois ne
vous aident, vous gagnez une carte de
trésor en plus de la valeur en or de la
créature. S'ils vous aident à la
massacrer, vous gagnez seulement la
carte de trésor.

34 Contrefaçon.

Une partie de l'or que vous avez s'avère être
de la contrefaçon ! Défaussez 5D6x20
pièces d'or et quitter la ville avant que
quelqu'un ne s'aperçoive que vous avez
écoulé des pièces de monnaie fausses autour
de vous, car en cas d'arrestation, il n'est pas
sur que les négociants écouteront vos
protestations d'innocence.

35 Joute.

Un autre chevalier vous défie dans une joute,
ou si vous n'avez pas de cheval, un duel. Le
duel n'est pas à mort, simplement un défi
pour déterminer qui est le meilleur. Lancer
1D6 et ajouter votre compétence de combat.

Si votre résultat excède 8, vous avez défait le
chevalier et il est tellement impressionné,
qu'il paye toutes les dépenses courantes et
fortuites, et si vous deviez combattre en
ville, vous additionnez 1 à n'importe quel
jet de dé (dommages, pour toucher, lancer
sur un tableau, etc..) tant qu'il est là pour
vous aider. Si votre résultat égales 8, alors la
bataille fait rage pendant toute la journée,
mais ni l'un ni l'autre un ne peuvent se
départager... vous le félicitez et vous lui
donnez rendez-vous le lendemain. Si votre
résultat est en dessous de 8, le chevalier vous
défait et vous subissez 1D6 blessures sans
modificateurs, il vous félicite de vos
compétences. Si vous lancez un 1 sur le D6,
vous vous couvrez de ridicule, il vous
considère comme un incompetent et crache
sur vous. La ville n'est pas impressionnée, et
votre temple en souffre en conséquence.
Vous passez les 1D6 jours dans le temple
prieant et méditant.

36 Jour tranquille

41 Incendie!

Le bouffon "Mange feu" passe à l'acte, et
plusieurs des tentes et des chariots des
négociants du marché sont incendiés. Lancer
1D6 pour chaque négociant possible à qui
vous pourriez rendre visite pendant le reste
de votre séjour. Sur un 1 ou 2, les
marchandises de ce négociant ont été
endommagés, et il est fermé pendant 1D6
jours pour réparation.

42 Jour tranquille

43 Joindre le guet

Le capitaine de la garde remarque votre
Templier en tant que recrue, car il à court de
main d'œuvre. Il vous enrôle dans le service.
Vous pouvez refuser et payer un pot de vin
de 2D6x10 pièces d'or, ou rejoindre le guet.
En tant que membre de la garde, vous ne
payez aucune dépense courante de la
semaine, et vous gagnez 20 pièces d'or de
salaire.

Cependant, vous ne pouvez ni vous former ni visiter aucun lieu pour cette semaine. Si vous refusez, vous êtes jeté hors de la ville comme un pauvre type et vous vous faites voler 1D6x30 pièces d'or.

44 Maladie.

Une maladie terrible vous frappe, et vous devez passer deux jours au lit ne visitant aucun lieu. Vous ne pouvez aller au temple pour vous soigner, comme pour d'autres afflictions que vous pouvez y guérir.

45 Ecuyer

Un jeune garçon décide que vous êtes la meilleure chose qu'il puisse devenir et veut être un chevalier Templier. Il n'a ni famille ni foyer et vous suit partout, copiant votre attitude, essayant d'être héroïque et viril. C'est mignon et charmant pendant un moment, mais il pourrait vous gêner et pourrait être gravement blessé. Vous devez payer le double de vos dépenses courantes tant qu'il est avec vous, et afin de l'inciter à ne pas vous suivre au prochain donjon pour ne pas finir en pâtée pour les monstres, vous devez payer 1D6x100 pièces d'or pour le placer dans une maison où il sera bien éduqué.

46 Emballement.

Tout en marchant le long de la rue principale, vous entendez une agitation, et voyez un taureau saccageant tout et brisant les chariots et les magasins sur son chemin. Vous pouvez vous cacher, ou essayer d'arrêter le taureau. Si vous vous cachez, lancer 1D6.

1 - 3 Vous vous cachez dans l'ombre complice et quand l'agitation se calme, vous passez votre tête dehors pour recevoir un solide coup de matraque assené par un voleur qui vous soulage de 100 pièces d'or.

4 - 6 Vous vous cachez au loin, et le taureau passe près de vous sans risque, personne ne note votre lâche comportement et vous pouvez continuer votre chemin.

Si vous décidez d'essayer d'arrêter le taureau, lancer 1D6 et ajouter votre force.

5 - 6 Le taureau vous piétine et continue son joyeux chemin, la foule le poursuivant fait de même et vous piétine aussi bien. Vous allez guérir vos 1D6 blessures et passer des vêtements propres.

7 - 8 Vous vous campez au milieu du chemin et d'un simple coup d'épée étalez le taureau sur place, mort. Les habitants vous remercient et vous offre 100 pièces d'or, mais le propriétaire du taureau vous réclame 150 pièces d'or pour le paiement de l'animal mort qui était son meilleur reproducteur.

9 + Vous vous tenez sur le chemin du taureau et le regardez fixement dans les yeux, alors la brute se calme et vous l'attrapez par l'anneau qu'elle a dans le nez pour la remettre à son propriétaire, vous recevez 150 pièces d'or de la foule, en plus de beaucoup d'offres qu'un Templier n'accepte pas d'une dame.

51 Crime.

Votre Templier est accusé d'un crime et tandis que l'affaire est instruite, il passe 1D3 jours dans le temple démontrant son manque de péché et de son comportement vertueux. Pendant ce temps il ne peut visiter aucun lieu.

52 Jour tranquille

53 Festival.

Le marché est fermé pendant 1D3 jours (cet événement affecte TOUS LES guerriers en ville) aucun lieu ne peut être visité pendant le festival excepté les tavernes, les auberges, tripot et le temple.

54 Mendiant

Votre Templier est abordé par des mendiants et, est ému par la tristesse de leur situation difficile, vous donnez 10 pièces d'or à chacun des 2D6+2 mendiants pitoyables. Si vous n'avez pas assez d'or, vous vous rendez au temple et vous employez votre or stocké pour votre formation pour soulager la misère.

55 Temple impie.

Vous ressentez la mauvaise influence d'un temple impie qui est dans les environs immédiat de la maison ou vous résidez. Vous prenez la maison d'assaut et vous découvrez : (lancer 1D6)

- 1 Il n'y a aucun temple, seulement quelques personnes très pauvres et terrifiées. Vous vous excusez et vous payez 100 pièces d'or pour réparer les dégâts au bâtiment et leur obtenir de la nourriture
- 2 - 4 Le temple est là, et gardé par (x votre niveau de combat) squelettes armés d'épées. Mettre une plaque de pièce de donjon et les combattre, une fois que la bataille est terminée, détruisez l'autel, et allez au temple pour vous purifier après avoir côtoyé le mal. Vous obtenez la valeur d'or des squelettes, naturellement.
- 5 - 6 Le temple est là, et gardé par (x votre niveau de combat) goules. La puanteur de la mort et des corps mangés à moitié remplit la salle, et une fois que vous avez détruit les goules vous démolissez le temple et brûlez la maison. Lancer sur le tableau de prière pour votre bénédiction, plus la valeur d'or des goules.

56 Jour tranquille.

61 Donation au temple

Vous êtes rempli d'une ardeur sainte et donnez de l'argent au temple, mais pas celui vers lequel va votre or de formation que vous avez stocké. Vous donnez 1D6x50 pièces d'or, mais au prochain combat, vous pouvez relancer un jet pour toucher qui a échoué grâce à la faveur divine.

62 Jour tranquille.

63 Chasse.

Votre guerrier est invité par un groupe d'habitants à participer à une chasse nocturne. Juste avant le coucher du soleil, on lui apprend que la proie de ce soir est un grand Dahu, une bête au caractère terrifiant et aux mauvaises dispositions. Sa tâche consiste à prendre le matériel de chasse (un filet, un bâton avec une cloche et un sac rempli d'ail et à attendre au milieu des bois pendant que les autres chasseurs vont essayer de rabattre le Dahu vers lui.

Alors que le soleil se lève et que les chouettes retournent vers leurs nids, votre guerrier commence à se demander s'il n'est pas le dindon de la farce... Au moins aucun événement n'est déclenché. Au cas où vous auriez eu cet événement avant, le traiter comme jour tranquille, vous riez avec les chasseurs et leur dites de trouver quelqu'un d'autre. Vous pouvez aller à la chasse si vous le souhaitez.

64 Brûler la sorcière !

Votre Templier tombe sur une foule de villageois en colère empilant du bois à la base d'un pieu pour brûler une jeune femme terrifiée. Ils disent que c'est une sorcière, mais écoutent vos conseils comme représentant du temple. Lancer 1D6+Initiative et consulter ce tableau

5 Elle est une sorcière, mais vous ne le voyez pas. La diversion momentanée lui permet de s'échapper, mais pas avant de maudire la ville en entier. Tous les guerriers (et la ville) sont maudits ils ont -1 en endurance jusqu'à ce qu'ils puissent se rendre dans un temple et payer 1D6x50 pièces d'or pour être exorcisés. Les habitants jettent le Templier dehors et il ne pourra jamais revenir dans cette agglomération.

6 - 8 La femme est une sorcière et vous surveillez son exécution, elle meurt dans une terrifiante lumière verte, et vous avez des rêves cauchemars à son sujet... mais chacun semble plus heureux.

9 + La femme n'est en fait pas une sorcière, et vous le prouvez par un discours passionné. La femme est si reconnaissante qu'elle vous donne un héritage de famille, une carte de trésor. Les villageois ont des remords terribles et donnent de l'argent au temple.

65 Jour tranquille

66 Accident.

Alors que votre guerrier aide une vieille femme à traverser la rue encombrée, un chariot chargé de bière le renverse brutalement. La vieille dame le dégage doucement de sous la roue et l'emmène à l'infirmerie. Votre guerrier ne peut rien acheter ni visiter de Lieux Spéciaux pendant 1 D6 jours, le temps qu'il récupère. Tant qu'il est à l'infirmerie, vous n'avez pas à lancer pour lui sur ce tableau.



FORMATION

Les Templiers s'entraînent au temple, passant une semaine et dépensant son argent, y compris celui qu'il a mis de côté. Il peut ne pas y avoir un chevalier là pour former le Templier, et il devra compter sur un prêtre à la place pour sa formation. Ceci est déterminé en lançant sur le tableau ci-dessous.

| | |
|-------|--|
| 1 - 2 | Le temple a un chevalier quand se présente le Templier, qui lui enseigne des techniques de combat et de survie, additionnez 5 à votre jet ci-dessous pour les compétences. |
| 3 - 4 | Il n'y a personne pour s'exercer, et le Templier se plonge dans la prière et la lecture, apprenant du mieux qu'il peut. Lancer sur le tableau de compétence sans modificateur. |
| 5 - 6 | Aucun chevalier n'est disponible, et le Templier est formé par les prêtres ce qui est utile pour parvenir à la sainteté, soustraire 5 du lancement sur le tableau de compétence. |

La partie inférieure du tableau sur les compétences, représente moins le combat mais plutôt une puissance plus religieuse. La partie supérieure du tableau reflète plus des compétences de combat et de survie. Chaque fois qu'une compétence est apprise, lancé

2D6, modifié par la formation reçue ci-dessus sur le tableau des compétences. Les miracles sont des compétences spéciales que le Templier apprend dans sa formation, et ils exigent l'application de la règle spéciale, ci-dessous.

Le Templier peut ajouter ou soustraire un nombre de points de son choix jusqu'à concurrence de son niveau sur le résultat de son jet sur le Tableau de compétence ci-dessous, lui donnant de ce fait plus de contrôle sur les compétences ou les miracles disponibles.

MIRACLES

Certaines compétences que le Templier apprend sont si extraordinaires qu'elles sont considérées comme des miracles. Ces miracles ne peuvent pas fonctionner automatiquement, certains exigent un jet de dé du joueur pour le réussir. Le Templier lance 1D6 et ajoute un bonus à ce résultat selon son niveau pour essayer le miracle :

| Niveau | Bonus |
|-------------------|-------|
| Ecuyer | - |
| Chevalier | +1 |
| Templier | +2 |
| Seigneur Templier | +3 |

TABLEAU DES COMPETENCES

-3 **Lumière de sainteté**

Une lumière dorée et glorieuse brille, aucune ombre ne résiste pendant que la gloire de la sainteté pure remplit la pièce. Cette lumière fait perdre (1D6 x niveau du Templier) points de vie à chaque mort vivant et créature du chaos dans la pièce. Ce miracle exige un résultat de 7+

-2 **Imposition des mains**

Le chevalier Templier peut placer ses mains sur un guerrier adjacent et guérir 1D6 blessures, ceci ne peut être employée pour guérir ses propres blessures. Ce miracle exige un résultat de 5+

-1 Bénir

Le Templier peut, une fois par aventure, bénir les armes d'autant de guerriers qu'il choisit. Cette bénédiction accorde la même bonification « guerrier saint » contre les morts-vivants et les créatures du chaos que le niveau du templier, et dure une pleine aventure.

0 Lumière du soleil

Un faisceau brillant de lumière du soleil rougeoie du chevalier Templier, engloutissant la cible. Ce faisceau cause (1D6 + niveau du templier) blessures sur n'importe quelle cible de morts-vivants, sans modificateurs. Ce miracle exige un résultat de 6+

1 Bénédiction de sainteté

Chaque fois que le Templier tue une créature du chaos ou un mort vivant, sans l'aide d'autres guerriers, il regagne une quantité de points de vie égale à son niveau.

2 Fin de la corruption

La sainteté émane du chevalier Templier, détournant un sort de magie nécromantique ou du chaos. Ce miracle est réussi sur un résultat de 5+

3 Fureur sanglante

Une fois par aventure, le Templier peut puiser dans des réserves cachées et gagner des points de vie égaux à son niveau. Ces points de vie ne peuvent excéder son maximum normal, et durent un combat. Une fois le combat terminé, le Templier perd une quantité de blessures égales à son niveau, car la fureur se calme. Ce miracle exige un résultat de 6+

4 Terreur de sainteté

Les créatures du chaos et les morts ont peur du Templier. Cette peur augmente selon le niveau du Templier, et affecte seulement le chaos et les morts-vivants

| Niveau | Test de peur |
|-------------------|--------------|
| Ecuyer | 6+ |
| Chevalier | 6+ |
| Templier | 5+ |
| Seigneur Templier | 4+ |

5 Résister au mal

La sainteté protège le chevalier Templier, empêchant une partie de la magie nécromantique et du chaos de l'affecter. Cette protection augmente avec la formation du Templier.

| Niveau | Résistance |
|-------------------|------------|
| Ecuyer | 6+ |
| Chevalier | 6+ |
| Templier | 5+ |
| Seigneur Templier | 4+ |

Avec un jet réussi, le Templier n'est pas affecté par le sort en question.

6 Immuable

Une fois par aventure, le Templier peut choisir de rester immuable dans la bataille. Ceci signifie que le chevalier continue à combattre, même à 0 point de vie. Au lieu de tomber complètement, il continue à combattre, même s'il subit plus de dommages. Ceci continue jusqu'à ce que la créature qu'il combat soit morte, que les autres guerriers soient vivants ou morts. Une fois le combat terminé si aucun autre guerrier n'est présent, le Templier succombe aux blessures qu'il a reçues, s'effondrant s'il est à 0 points de vie.

- 7 **Recul**
Le Templier peut pousser d'une case un d'ennemi avec cette compétence. Il lance 1D6 et ajoute sa force, et le monstre fait la même chose. Si le Templier réussit, il pousse le monstre d'une case, loin de lui dans n'importe quelle direction. S'il n'y a aucune case vide pour le pousser dessus, il n'y a aucun effet. Ceci peut seulement être essayé une fois par tour, et seulement avant que le templier ne se soit déplacé.
- 8 **Détournement**
Le templier balance sa lame dans de larges arcs, détournant les flèches avec mépris pour leur nature lâche. Toutes les attaques par arme de jet sont à -1 pour toucher le templier.
- 9 **Endurance**
Le chevalier Templier peut ignorer n'importe quel un coup simple qui le tuerait autrement, une fois par aventure.
- 10 **Appel de bravoure**
Sur un jet de 8 ou plus sur 1D6 + la volonté du templier, il lance un appel rempli d'éloquence qui redonne courage aux autres guerriers. Chaque guerrier sur le plateau gagne la même bonification de hardiesse pour les tests de peur que le templier fait pour son niveau.
- 11 **Alerte**
Les longues heures d'expérience de formation et de bataille ont enseigné au templier à s'adapter à toutes les situations. Tous les jets d'embuscade sont réduits de 1 contre les guerriers tant que le templier est présent (l'embuscade A devient l'embuscade 5+, l'embuscade 5 devient l'embuscade 4, et ainsi de suite).
- 12 **Coup Puissant**
Concentrant toutes sa technique et sa fureur dans un seul coup, le templier frappe avec une puissance terrifiante. Pour chaque attaque sacrifiée avant le jet pour toucher, le templier ajoute 1D6 à ses dommages faits dans une seule attaque.
- 13 **Précision**
Sacrifiant la puissance pour la précision, le templier fait une attaque simple et précise. Pour chaque attaque sacrifiée avant le jet pour toucher, le templier ajoute 1D6 à son jet pour toucher.
- 14 **Réaction**
Dès qu'un monstre apparaît indistinctement dans l'obscurité le templier attaque brusquement. Cette compétence permet au templier de faire une attaque immédiate sur un seul monstre placé à côté de lui. Cette attaque est en plus de toutes celles que votre guerrier peut faire à ce tour, et n'est sujette à un aucun effet psychologique, ni ne cause de coup mortel.
- 15 **Cri de Vengeance**
Avec un cri à vous glacer le sang, le templier frappe un monstre avec un coup dévastateur. Un tour par aventure, chaque attaque qui touche cause des dommages triples, mais n'importe quel manque donne au monstre une attaque immédiate de réaction, comme détaillée dans la compétence ci-dessus.
- 16 **Foyer de pureté**
Si le Templier focalise toutes ses attaques contre une seule créature, il gagne une attaque supplémentaire qui peut seulement être employée contre cette créature.

17 **Maître d'arme**

Le templier peut essayer d'employer cette compétence une fois par tour en choisissant un des avantages suivants :

- +1 attaque ce tour
- +1 à tous les jets pour toucher ce tour
- + 1D6 en force pour la résolution des dommages ce tour

Le templier n'obtient pas automatiquement cet avantage, il doit réussir le test du tableau ci-dessous d'abord :

| | |
|-------------------|----|
| Niveau | |
| Ecuyer | 6+ |
| Chevalier | 5+ |
| Templier | 4+ |
| Seigneur Templier | 3+ |

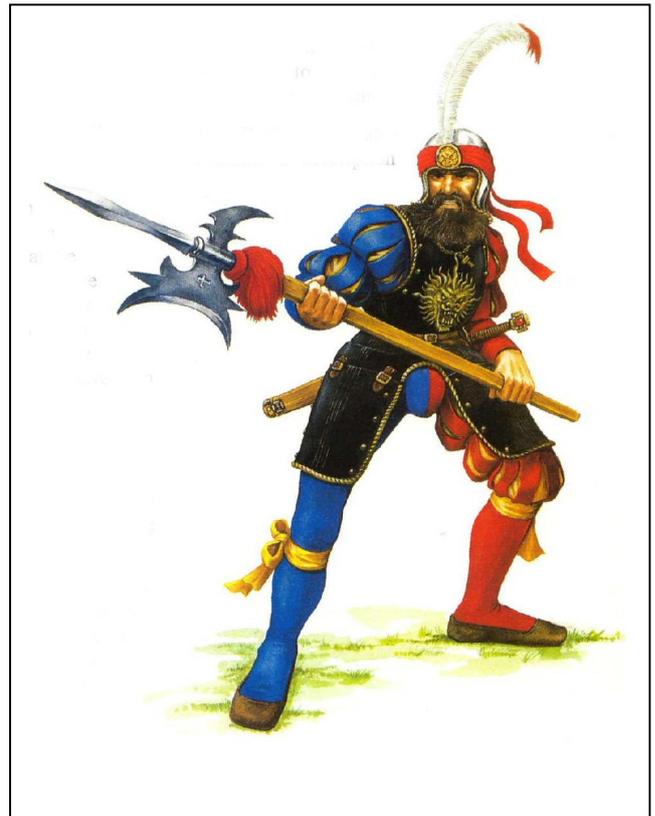


TABLEAU DE NIVEAU DE COMBAT DU TEMPLIER

| Niveau | Coût | Titre | Mouv | Combat | Tir | Force | Domm | Endur | PdeV | Init | Attaq | Chance | Vol | Comp | Bloc |
|--------|-------|-----------|------|--------|-----|-------|------|-------|-------|------|-------|--------|-----|------|------|
| 1 | 0 | Ecuyer | 4 | 4 | - | 3 | 1D6 | 3 | 1D6+8 | 4 | 1 | 1 | 3 | 0 | 5+ |
| 2 | 2000 | Chevalier | 4 | 5 | - | 3 | 1D6 | 3 | 2D6+8 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5+ |
| 3 | 4000 | Chevalier | 4 | 5 | - | 4 | 2D6 | 4 | 3D6+8 | 5 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4+ |
| 4 | 8000 | Chevalier | 5 | 5 | - | 4 | 2D6 | 4 | 4D6+8 | 5 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4+ |
| 5 | 12000 | Templier | 5 | 6 | - | 4 | 2D6 | 4 | 5D6+8 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4+ |
| 6 | 18000 | Templier | 5 | 6 | - | 4 | 2D6 | 4 | 5D6+8 | 6 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4+ |
| 7 | 24000 | Templier | 5 | 6 | - | 4 | 3D6 | 4 | 6D6+8 | 6 | 3 | 4 | 5 | 6 | 3+ |
| 8 | 32000 | Templier | 6 | 7 | - | 4 | 3D6 | 5 | 6D6+8 | 6 | 3 | 5 | 5 | 7 | 3+ |
| 9 | 45000 | Seigneur | 6 | 7 | - | 4 | 3D6 | 5 | 7D6+8 | 7 | 3 | 5 | 6 | 8 | 3+ |
| 10 | 50000 | Seigneur | 6 | 8 | - | 4 | 3D6 | 5 | 7D6+8 | 7 | 4 | 5 | 6 | 9 | 3+ |



TEMPLIER

| | |
|---------------------|-------|
| Points de vie: | 1D6+8 |
| Mouvement: | 4 |
| Capacité de Combat: | 4 |
| Capacité de tir: | - |
| Force: | 3 |
| Endurance: | 4 |
| Initiative: | 4 |
| Attaque: | 1 |



Equipement: Insigne de templier, le symbole de sa confrérie des chevaliers Templiers. Cet insigne est un symbole saint qui lui permet de relancer n'importe quel jet de dé une fois par aventure, mais il doit accepter le deuxième jet.

Arme: Épée sainte, épée à deux mains. Cette épée donne au templier +1 en force pour les dommages, (1D6+4).

Armure: Le Templier a une armure de plate complète. Cette armure donne au Templier +1 en endurance, amenant son endurance totale à 5 (4+1), sans malus pour le mouvement.

Blocage: Le templier se dégage sur un jet de 5+.

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 TEMPLIER

REGLES SPECIALES

Les chevaliers Templiers ne peuvent pas accepter de soins ou de sorts de soins magiques, Les breuvages et les herbes fonctionneront normalement, car ils ne sont pas le résultat d'un charme, et il peut accepter leur utilisation. Cependant, à la fin de chaque tour qui a vu un combat, et seulement à ces tours, le Templier regagne 1 point de vie, sauf s'il a été réduit à zéro point de vie.

Le chevalier Templier est immuable et inflexible dans sa recherche de la sainteté, et a +1 à tous ses jets de peur induits par des monstres.

Une fois par tour, le Templier peut prier, se mettant à genoux en prière pour un tour sans autre activité quelconque. À la fin de ce tour, le Templier est guéri de 1D6-1 blessures (0 à 5).

Les Templiers ne peuvent pas employer, et ne prendront aucun trésor qui permettent de jeter des sorts, ni des parchemins, même pour les vendre. Le chevalier peut utiliser n'importe quelle armure, et n'importe quelle arme sauf les armes de jet, un Templier n'utilisera jamais, une arme de jet, il considère cela comme une lâcheté.

INSIGNE DE TEMPLIER

Le chevalier Templier commence avec son insigne de templier, le symbole de sa confrérie des chevaliers Templiers. Cet insigne est un symbole saint qui lui permet de relancer n'importe quel jet de dé une fois par aventure, mais il doit accepter le deuxième jet.



EPEE SAINTE

L'épée sainte, est une énorme épée à deux mains, qui donne +1 en force pour les dommages, (1D6+4). Cependant, la taille de l'arme empêche le Templier d'utiliser un bouclier, et est si lourde que si une compétence, objet magique ou sort donne au chevalier des attaques additionnelles, il ne gagne pas la première. En d'autres termes, si un sort accorde +2 attaques au Templier, il gagne seulement 1 attaque, la première attaque gagnée et annulée par la lourdeur de l'épée qui ralentit les attaques.

