

Pour la Dame et pour le Koy, chargez!

Pendant que l'Empire sombre dans la guerre civile et que chaos et dépravations règnent en maître sur Mordheim, la Bretonnie reste l'un des seuls royaume stable, où honneur et vaillance ont encore une signification profonde.

Mais servir la Dame du Lac impose aux chevaliers des efforts constants et des démonstrations de plus en plus poussées de leur bravoure. Mordheim, cité du malheur et des maudits, est le meilleur endroit où prouver sa bravoure quand on ne rêve que de prouesses, de quêtes et de défense de la veuve et de l'orphelin.

En bref, vous l'aurez compris, les Bretonniens arrivent dans Mordheim. Manants, prenez garde!

Choix des guerriers

Une bande de Bretonniens doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 Couronnes d'Or pour sa constitution. Le nombre maximum de guerriers de la bande est de 15.

Chevalier de la Quête OU Damoiselle: Une bande de Bretonnie doit inclure un Chevalier de la Quête ou une Damoiselle, ni plus, ni moins.

Vous ne pouvez pas avoir à la fois un Chevalier de la Quête et une Damoiselle. C'est l'un ou l'autre.

Chevaliers Errants: Votre bande peut inclure jusqu'à deux Chevaliers Errants.

Écuyers: Votre bande peut inclure jusqu'à trois Écuyers.

Gueux: Une bande de Bretonnie peut inclure n'importe quel nombre de Gueux.

Archers Bretonniens: Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Archers.

Pèlerins Bretonniens: Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Pèlerins si elle inclut un Chevalier de la Quête. Prévôts: Votre bande peut inclure jusqu'à trois Prévôt

Expérience de départ

Le Chevalier de la Quête débute avec 20 points d'expérience.

La **Damoiselle** débute avec 20 points d'expérience.

Les **Chevaliers Errants** débutent avec 8 points d'expérience.

Les **Écuyers** débutent avec 0 points d'expérience.

Tous les **Hommes de Main** commencent avec 0 points d'expérience.

Règles spéciales

Patrimoine bretonnien: Tout bon Noble Bretonnien a un ou plusieurs destriers pour l'accompagner lors de ses voyages. Le destrier bretonnien est bien souvent indissociable de son cavalier. La valeur d'un seul pur-sang bretonnien, pour un seigneur, dépasse celle des vies de cinq de ses gueux. La Bretonnie est avant tout une terre de Chevalerie.

Lors du recrutement, un Chevalier (de la Quête ou Errant) ou une Damoiselle peuvent recevoir un destrier bretonnien pour 65 Couronnes d'Or au lieu des 80 Couronnes. Si l'animal est tué, il devra être remplacé selon les règles normales d'équipement.

Par la voie de l'épée: Les chevaliers bretonniens répugnent à utiliser les armes de tir en tous genres, et méprisent tous ceux qui ont recours au combat à distance car cela enlève l'honneur du combat et la fierté martiale. Bien que sachant tirer à l'arc pour chasser, aucun Chevalier de la Quête ou Chevalier Errant n'utilisera jamais d'arme de tir au combat.

Noblesse Bretonnienne: La noblesse de Bretonnie ne se mélange pas à la vulgaire roture et jamais ne marche à pieds aux côtés de ses serfs, à moins d'y être contrainte.

Lorsque vous recrutez un Chevalier de la Quête ou une Damoiselle, vous devez obligatoirement lui fournir un Destrier Bretonnien. Il vous faudra par conséquent prévoir une figurine montée et une figurine à pied pour les représenter.

Si la monture du chef est tuée, elle doit être remplacée le plus rapidement possible au prix normal. Lorsqu'un Chevalier de la Quête ou une Damoiselle n'a pas de monture, il délègue son commandement au héros le plus expérimenté et ne participera à aucune bataille tant qu'il n'aura pas de monture digne de son statut.

Au service de sa Seigneurie: Les Écuyers sont avant tout des serviteurs dévoués à leur maître. Un Chevalier de la Quête a toujours avec lui un homme de confiance, parfois même plusieurs s'il est assez riche.

De même, une Damoiselle ne sort jamais sans une dame de compagnie ou un garde du corps. Être le serf est un labeur pénible (s'occuper des biens, des tâches ménagères et du bien-être de son maître) mais il est souvent assez gratifiant.

Si votre bande comprend un Chevalier de la Quête ou une Damoiselle, vous devez avoir obligatoirement au moins un Écuyer à son service.

Pour l'Honneur: Les chevaliers Bretonniens sont en règle générale des braves au cœur pur, des chevaliers sans peur et sans reproche. Une bande de Bretonnie suit les règles des Répurgateurs et Sœurs de Sigmar pour les différentes phases de jeu : rôle en cours de partie, phase d'exploration, phase de commerce, objets disponibles ou indisponibles...

Fierté sans bornes: Les chevaliers n'acceptent presque jamais une aide étrangère et ils sont trop fiers pour faire combattre des mercenaires à leur place. Même dans le besoin ou dans un cas de vie ou de mort, ils ne s'abaisseront pas à payer pour demander de l'aide. Une bande de Bretonniens ne s'alliera jamais avec personne à l'exception d'une autre bande de Bretonniens. La bande ne peut recruter que les Franc-tireur suivants : Halfling, Chevalier Solitaire et tout Franc-tireur elfe.

Tableau de compétences des Bretonniens

	Combat	Tir	Érudition	Force	Vitesse	Spécial
Chevalier de la Quête	V		V	V	V	V
Damoiselle	V		V		V	V
Chevalier Errant	V			V		V
Écuyer	V	V			V	

Liste d'équipement des Bretonniens

Les listes suivantes sont utilisées par les Bretonniens pour le choix de leur équipement.

Caparaçon (Destrier uniquement)

LISTE D'EQUIPEMENT DES CHEVAL	IERS		
		LISTE D'EQUIPEMENT DES ECUYERS	
Armes de Corps à Corps			
Dague (première gratuite)	2 Co	Armes de Corps à Corps	
Marteau / Masse	3 Co	Dague (première gratuit)	2 Co
Epée	10 Co	Marteau / Masse	3 Co
Lance	10 Co	Hache	5 Co
Fléau / Morgenstern	15 Co	Epée	10 Co
Arme lourde	15 Co	Lance	10 Co
Lance de cavalerie	40 Co	Hallebarde	10 Co
		Fléau / Morgenstern	15 Co
Armes de Tir			
Aucune		Armes de Tir	
		Arc court	5 Co
Armures		Arc	10 Co
Armure légère	20 Co	Arc Long	15 Co
Armure lourde	50 Co		
Bouclier/ Ecu	5 Co	Armures	
Casque	10 Co	Armure légère	20 Co
		Armure lourde	50 Co
		Bouclier / Ecu	5 Co
LISTE D'EQUIPEMENT DE LA DAMO	ISELLE	Casque	10 Co
Armes de Corps à Corps			
Dague (première gratuite)	2 Co	LISTE D'EQUIPEMENT DES GUEUX	
Baton	3 Co		
Epée	10 Co	Armes de Corps à Corps	
Lance	10 Co	Dague (première gratuite)	2 Co
		Gourdin / Masse	3 Co
Armes de Tir		Hache	5 Co
Aucune		Epée	10 Co
		Lance	10 Co
Armures		Hallebarde	10 Co
Aucune			
		Armes de Tir	
		Arc court	5 Co
EQUIPEMENT SPECIAL		Arc	10 Co
(Chevaliers et Damoiselle uniquement)		Arc Long	15 Co
(Charters of Dumoiseme uniquement)			15 00
Heaume / Coiffe	20 Co	Armures	
Calice Béni (Damoiselle uniquement)	50 Co	Armure légère	20 Co
Familier (Damoiselle uniquement)	20 Co	Bouclier	5 Co
Destrier Bretonnien	80 Co	Casque	10 Co
2 court Browning	00 00	~~~~~	10 00

30 Co







Une bande de Bretonnie doit inclure un Chevalier de la Quête OU une Damoiselle, ni plus, ni moins. Vous ne pouvez pas avoir à la fois un Chevalier de la Quête et une Damoiselle. C'est l'un ou l'autre.

1 Chevalier de la quête

65 Couronnes d'or

Le Chevalier de la Quête mène une existence solitaire. Guidé par les visions de la Dame et du Graal, le chevalier peut parcourir des distances incroyable, sa quête ne connaît pas de frontière. Il doit prouver sa valeur aux yeux de la Dame en accomplissant des actes de charité, en tuant des monstres et des adversaires terrifiants.

Lorsqu'un chevalier de la Quête arrive à Mordheim ou dans les alentours de la Cité des Damnés, celui-ci est bien souvent accompagné par des paysans crasseux et des Fanatiques qui se disent pèlerins, venant parfois de la Bretonnie ou de ses frontières.

M	CC	CT	\mathbf{F}	\mathbf{E}	\mathbf{PV}	I	A	Cd
4	4	3	4	3	1	4	1	8

Armes / Armure : Un Chevalier de la Quête peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Chevaliers.

REGLES SPECIALES

Chef: N'importe quel membre de la bande de Bretonnie se trouvant à moins de 6ps peut utiliser le Commandement de ce dernier.

Serment de la Quête : Un chevalier de la Quête a renoncé à ses possessions terrestres. Il a confié sa lance de Cavalerie, symbole de son statut, ainsi que la gestion de son domaine le temps d'accomplir sa quête.

Un Chevalier de la Quête ne peut pas porter de Lance de cavalerie.

Un Noble pour mener: Si le Chevalier de la Quête est tué, vous pouvez recruter une Damoiselle (ou un autre Chevalier de la Quête) à sa place mais vous devez jouer une partie sans ce nouveau Chef, le temps qu'il rejoigne la bande.

Le Chevalier Errant le plus expérimenté prendra la relève. Si la bande n'en comporte pas, les paysans se sépareront et retourneront en Bretonnie, ou loueront leurs service comme mercenaire : la bande est alors dissoute.

1 Damoiselle

60 Couronnes d'or

Il arrive que des enfants en Bretonnie manifestent des capacités étranges ou mystiques. Avant d'atteindre la puberté, la plupart d'entre eux seront visité par la Fée Enchanteresse. Elle les emmène alors dans l'Autre Monde et leurs parents les pleurent comme des êtres perdus à jamais. C'est toutefois un immense honneur car on dit qu'ils sont emportés vers un monde meilleur ou leurs pouvoirs seront mis au service de la Dame du Lac en personne.

Bien qu'aucun des garçons ne soit jamais revenu, des filles reviendront parfois en Bretonnie en tant que Damoiselles du Lac.

Il arrive parfois qu'un carrosse emporte une Damoiselle aux alentours de Mordheim. Mais il est impossible de percer les secrets de ces splendides et mystérieuses jeunes femmes.

\mathbf{M}	CC	CT	\mathbf{F}	\mathbf{E}	\mathbf{PV}	I	A	Cd
4	4	3	3	3	1	3	1	8

Armes / Armure : Une Damoiselle peut s'équiper avec des armes tirées de la liste d'équipement de la Damoiselle mais elle ne porte jamais d'armure.

REGLES SPECIALES:

Chef: N'importe quel membre de la bande de Bretonnie se trouvant à moins de 6ps peut utiliser le Commandement de cette dernière.

Sorcière : La damoiselle est une magicienne qui utilise les *Prières à la Dame*

Un Noble pour mener : Si la Damoiselle est tuée, vous pouvez en recrutez une autre (ou un Chevalier de la Quête) mais vous devez jouer une partie sans ce nouveau Chef, le temps qu'il rejoigne la bande.

Le Chevalier Errant le plus expérimenté prendra la relève. Si la bande n'en comporte pas, les paysans se sépareront et retourneront en Bretonnie, ou loueront leurs service comme mercenaire : la bande est alors dissoute.

0-2 Chavalians Lyrants

40 Couronnes d'or

Tous les fils de la Noblesse doivent suivre la voie de la chevalerie dès la naissance. Certains atteignent leur statut en servant fidèlement leur seigneur, d'autres grâce à leurs relations ou encore en réalisant de hauts faits d'armes au combat. Un Chevalier Errant irradie l'arrogance, traitant les paysans et mêmes les autres chevaliers avec dédain et de manière hautaine. Ces jeunes nobles sont impétueux et intrépides jusqu'à l'inconscience.

Il arrive pour des raisons diverses qu'un chevalier Errant se retrouve hors de Bretonnie : pour suivre son seigneur, pour une quête ou encore parce qu'il a été banni.

\mathbf{M}	CC	CT	\mathbf{F}	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes / Armure : Un Chevalier Errant peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Chevaliers. Un Chevalier Errant doit être monté le héros titulaire de la compétence *chef* l'est aussi.

REGLES SPECIALES

Impétuosité : Lors du tour où il charge, un chevalier Errant est immunisé à la psychologie, il n'a donc pas à faire de test de *Peur* ou de *Seul contre Tous*.

0-3 Équyers ou Dames de compagnie

20 Couronnes d'or

Un écuyer ou une dame de compagnie est bien souvent lié(e) à son maître par un contrat, une servitude familiale ou un droit de servage. La plupart sont les enfants de pauvres seigneurs ou de chevalier désireux d'apprendre le métier des armes. Les plus chanceux, issu du petit peuple, sont choisi par les nobles pour diverses raisons : leur beauté, leur débrouillardise ou une aptitude dans un domaine bien précis. Le rêve de ces jeunes gens est d'être adoubé chevalier ou d'accéder à une place sociale plus confortable, bien que certains se contente amplement du titre, des terres et de l'or.

Ce ne sont pas de grands adversaires au combat, souvent équipé d'armes et d'armures achetées ou données par leur maître. Mais ils apprennent vite...

\mathbf{M}	CC	CT	\mathbf{F}	\mathbf{E}	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes / Armure : Un Écuyer ou une Dame de compagnie peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Écuyers.



Gueux

15 Couronnes d'or

Certains paysans bretonniens sont éduqués depuis la petite enfance à servir leur seigneur. Les plus forts et les plus chanceux sont choisis pour recevoir un entraînement sommaire et la livrée de leur Seigneur.

Lorsqu'un noble ou une Damoiselle se rend hors de son domaine, il choisit une poignée de ses meilleurs hommes d'armes pour l'accompagner. Péjorativement, ils sont souvent appelé « Gueux » plutôt qu'hommes d'armes.

Leur équipement est bien souvent très sommaire : une arme usagée qui passe de main de mort à main de vif. Ils portent bien souvent une tunique aux couleurs de leur seigneur.

\mathbf{M}	CC	CT	\mathbf{F}	\mathbf{E}	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	5

Armes / Armure : Un gueux peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Gueux.

REGLES SPECIALES

Servage: Un gueux est un serf et est contraint de combattre gratuitement sur les terres du seigneur. Il est tout juste assez cultivé et intelligent pour survivre à plusieurs combats.

Un Gueux peut acquérir de l'expérience normalement, mais il ne pourra jamais devenir un *héros*. Tout résultat *Ce gars est doué* doit être relancé.

0-3 Prévôts

25 Couronnes d'or

Tout homme d'armes ou archer espère un jour devenir prévôt. D'abord pour la solde, ensuite pour le prestige. La plupart sont spécialisés et mènent les autres paysans au combat, plus comme un modèle qu'un chef. Ils peuvent également servir comme sergent monté à l'armée.

Certains espèrent être remarqués pour être un jour adoubés chevalier grâce à leurs services fidèles ou leur courage au combat.

Cela ne s'est presque jamais produit, les Nobles ne souhaitant pas mêler leur sang à celui de la vulgaire roture.

\mathbf{M}	CC	CT	F	\mathbf{E}	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	6

Armes / Armure : Un prévôt peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Gueux.



0-5 Anghans

20 Couronnes d'or

Certains paysans s'entraînent toute leur vie depuis le plus jeune âge au tir à l'arc pour espérer devenir Archer. Ils sont spécialisés dans leur « art » et leur entraînement quotidien porte parfois ses fruits car contrairement à la petite solde des hommes d'armes, celle des archers et presque princière pour un paysan.

Leurs arcs sont bien souvent transmis de père en fils et sont donc d'une qualité plus ou moins variable, tout comme la valeur de leurs porteurs, d'ailleurs.

\mathbf{M}	CC	CT	F	\mathbf{E}	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armes / Armure : Un archer peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Gueux.

REGLES SPECIALES

Servage: Un Archer est un serf et est contraint de combattre gratuitement sur les terres du seigneur. Il est tout juste assez cultivé et intelligent pour survivre à plusieurs combats.

Un Archer peut acquérir de l'expérience normalement, mais il ne pourra jamais devenir un *héros*. Tout résultat *Ce gars est doué* doit être relancé.

0-5 Pelerins

25 Couronnes d'or

La Bretonnie est connue pour ses chevaliers, mais aussi pour ses hommes de Foi parfois complètement fous.

Partout où va un chevalier renommé le suivent des bandes de fanatiques dont le seul but est de vivre dans la lumière de leur héros.

Ces prêcheurs errent sans but dans toute la Bretonnie. Lorsqu'un Chevalier de la Quête passe, ils le suivent parfois jusqu'à l'issue de sa quête, s'ils survivent assez longtemps.

\mathbf{M}	CC	CT	\mathbf{F}	\mathbf{E}	\mathbf{PV}	Ι	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	8

Armes / Armure : Un pèlerin peut s'équiper avec des armes et armures tirées de la liste d'équipement des Gueux.

Il ne peut en aucun cas se servir d'une arme de tir... mais qui pourrait être assez fou pour lui en confier une ?

REGLES SPECIALES

Pèlerinage: Un pèlerin est attaché au Chevalier de la Quête qu'il vénère comme un dieu vivant, en dépit de toute logique.

Pour recruter des Pèlerins, votre bande doit être menée par un Chevalier de la Quête. Si celui-ci quitte la bande ou est tué, les Pèlerins partent également.

Fanatique: Les Pèlerins ignorent tout de la logique ou de la peur, rendus fous par leurs errances ou peut-être par la consanguinité...

Ils réussissent automatiquement tous les tests de Commandement qu'ils pourraient avoir à passer.

Antipathie: Un Pèlerin est un fou dangereux, même pour les autres Bretonniens qu'il accompagne.

Il est sujet à la *Haine* envers les adversaires qu'il aurait à affronter.

Ignare : Un pèlerin est aveuglé par sa foi (ou sa bêtise). Même s'il peut tirer de l'expérience du combat ou de sa survie, il ne se remettra jamais en question.

Un pèlerin peut acquérir de l'expérience normalement, mais il ne pourra jamais devenir un *héros*. Tout résultat *Ce gars est doué* doit être relancé.

Compétences spéciales des Bretonniens

Le Chevalier de la Quête, les Chevaliers Errants et la Damoiselle de Bretonnie peuvent choisir d'utiliser le tableau de compétences suivantes au lieu de n'importe quel tableau de compétences standard.

Bénie par la Dame

(Damoiselle uniquement)

La Damoiselle a été choisie personnellement par la Dame et est privilégié par sa divinité. Celle-ci accorde une attention bien particulière à sa servante, la protégeant du mal et de la corruption.

La Damoiselle bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 6+. Cette sauvegarde passe à 5+ contre les attaques de Force 5+.

Contrairement au sort, Cette bénédiction n'est pas perdue même si la Damoiselle rate un test de *peur*, *fuit* ou est *mise* à *terre | sonnée*.

Dertu de Solligitude

(Chevalier de la Quête et Damoiselle uniquement)

Le seigneur et la dame de Bretonnie sont aimés de leurs sujets. Les petites gens redoublent d'efforts et de vigueur au combat quand leur seigneur se trouve à leurs côté.

Le Chevalier de la Quête ou la Damoiselle peut désormais ignorer



Choisi par la Dame

(Chevalier uniquement)

Le Chevalier est sous l'œil attentif de la Dame, son avenir est sans doute déjà tracé et auréolé de gloire, même s'il ne le sait pas encore. La Dame lui apparaît alors dans ses rêves et le prévient des dangers qu'il encoure, ce qui permet au chevalier de se protéger au mieux des blessures qu'il pourrait subir.

Lors des jets de dégâts affectant ce héros, on considère qu'un jet de 1-2 le met *à terre*, qu'un jet de 3-5 le *sonne* et qu'un 6 le met *Hors de combat*.

Vertu de Stoïcisme

(Chevaliers uniquement)

Le Chevalier est un Brave, il est capable de tenir tête à des monstres ou a plusieurs ennemis à la fois. Il sait rester calme dans les situations les plus désespérées.

Le chevalier est immunisé à la Peur et au test de Seul contre Tous.

Vertu d'Héroïsme

(Chevaliers uniquement)

Le chevalier est connu pour être un tueur de grandes créatures et d'aberrations. Des chansons de gestes racontent ses exploits et ses combats héroïques, ainsi que les victoires qu'il a remportées face à des monstres bien plus puissants que lui.

Le Chevalier blesse toujours son adversaire sur 4+, sans tenir compte de l'endurance de la cible, à moins que sa Force (après tout les modificateurs dus aux armes, etc.) ne lui permette déjà de blesser plus facilement.

Équipement spécial des Bretonniens

Cet équipement n'est disponible qu'aux Chevaliers Bretonniens et à la Damoiselle et aucune autre bande ne peut l'acquérir. Voir la section Commerce pour les règles complètes sur l'acquisition des objets rares.

Heaume à cimier / Coiffe Bretonnienne

20 Couronnes d'Or + D6 Couronnes d'or **Disponibilité** : Rare 10, Bretonniens uniquement.

Les Nobles Bretonniens aiment les grands heaumes à visière, garnis d'enluminures et bien souvent pourvus d'un cimier. Ils sont fabriqués avec un acier de bonne qualité et tapissé de cuir à l'intérieur, accordant une protection bien meilleure que celle apportée par un casque ordinaire. Les dames de Bretonnie préfèrent cacher leurs cheveux dans de grandes coiffes métalliques recouvertes de tissu et de soie, ce qui les rend presque aussi efficace que les heaumes des hommes.

Toutefois, cette protection a un revers de médaille : les visières étroites ou la lourdeur de la coiffe ralentissent grandement les mouvement de tête et rétrécissent le champ de vision de leur porteur.

REGLES SPECIALES

Protection: Une figurine coiffée d'un heaume ou d'une coiffe bénéficie d'une sauvegarde spéciale de 4+ pour éviter d'être sonnée. Si la sauvegarde est réussie, transformez le résultat *Sonné* par *A terre* à la place.

Cette sauvegarde n'est pas modifiée par la Force de l'adversaire **Sauvegarde**: Une figurine équipé d'un heaume à cimier ou d'une coiffe peut ajouter +1 à sa sauvegarde. Si elle n'en a pas, elle bénéficie d'une sauvegarde de 6+ sur 1d6.

Vision réduite : Une figurine équipée d'un heaume ou d'une coiffe reçoit un malus de -1 à son Initiative. De plus, elle doit diviser par deux sa distance pour repérer un ennemi *caché*.



20 Couronnes d'Or + D6 Couronnes d'or **Disponibilité**: Rare 8, Bretonniens uniquement.

Voir « Familier » sur la liste des Guerriers Fantômes

Calice Béni

50 Couronnes d'Or + 3D6 Couronnes d'or **Disponibilité** : Rare 12, Bretonniens uniquement.

La légende du Graal est sur toutes les lèvres en Bretonnie, si bien que certains temples, seigneuries ou certains nobles jouent de cette notoriété pour exhiber des Calices à leurs petites gens.

Mais les vrais Calices Bénis sont bien souvent rares et en possession des Prophétesses et riches Damoiselles de Bretonnie, qui en font bon usage. Elles y préparent généralement des baumes de guérison et décoctions magiques curatives. Boire dans un calice béni prévient de tout les maux et certains soignent même les blessures superficielles.

REGLE SPECIALE

Pouvoir Guérisseur: Une Damoiselle non engagée au corps à corps et équipée d'un Calice Béni peut y faire boire un membre de la bande (ou elle-même) à moins de 2ps. La figurine récupère immédiatement ses PV perdus, si elle était à terre ou sonnée, elle se relève immédiatement et peut continuer le combat normalement.

Destrier Bretonnien

80 Couronnes d'Or

Disponibilité: Rare 9, Bretonniens uniquement.

La Bretonnie a toujours été renommée pour sa cavalerie, la meilleure du Vieux Monde. D'antiques histoires racontent que la lignée de ces animaux a été fortifiée par un apport de sang issu des chevaux nordiques, d'autres disent que les chevaux de Bretonnie descendent directement des destriers des Fées eux-mêmes et que leur puissance coule encore dans leurs veines. Bien évidement, seul un noble est autorisé à chevaucher de telles montures, bien que quelques paysans chanceux aient l'autorisation de leur seigneur d'être garçon d'écurie, et de pouvoir ainsi dormir dans la même litière que l'animal sur lequel ils veillent.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Armes / Armure: Sabots. Le destrier ne peut porter qu'un caparaçon en guise "d'armure".

REGLES SPECIALES

Pur sang : Le Destrier Bretonnien ignore le malus de mouvement dû au port du caparaçon.

Animal: Un destrier est un animal et ne gagne pas d'expérience.

Capanaçon

30 Couronnes d'Or **Disponibilité** : Rare 10, Destrier uniquement.

Le Caparaçon est une armure légère pour le cheval, similaire à l'armure légère que portent les humains. Elle recouvre le corps, du cou à la croupe de l'animal et parfois sa tête.

REGLES SPECIALES

Protéger son destrier: Un Destrier Bretonnien mis *Hors de combat* à la fin de la partie ne peut être tué que sur un résultat de 1 sur 1D6 s'il est équipé d'un caparaçon.

Sauvegarde: Une figurine montée sur un destrier caparaçonné reçoit un bonus de sauvegarde supplémentaire de +1

(soit +2 au total, avec celui de la monture).

Drières à la Dame

Une Damoiselle est une puissante sorcière ayant perfectionné ses talents pendant les années passée hors de Bretonnie, au service de la Dame ou de la Fée Enchanteresse. Elle utilise son pouvoir pour protéger les guerriers et repousser les maléfices, ou encore déchainer leurs propres sortilèges sur leurs ennemis.

D6 Résultat

La Bénédiction de la Dame Difficulté Auto.

La Damoiselle fait une prière et ses hommes font de même. Chacun demande à la Dame de lui accorder la protection et la chance pour pendant le combat. La Dame entend parfois la prière de ses serviteurs et leur accorde son soutien. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois seulement par partie.

Avant que le premier tour soit joué, vous pouvez choisir de prier ou non. Si votre bande se met à prier, tout les membres mettent un genou à terre et se recueillent intérieurement. Le premier tour est accordé automatiquement à votre adversaire, quelque soit le type de scénario joué, ou les règles spéciales d'engagement.

Toutes les figurines de la bande de Bretonnie (excepté les Franc-tireurs et les personnages Spéciaux) obtiennent une sauvegarde invulnérable de 6+ jusqu'à la fin de la partie.

Si une figurine est mise à terre, est sonné, si elle rate un test de peur ou encore si elle fuit un combat, elle perd automatiquement la Bénédiction, et ne peut en aucun cas la récupérer (pour cette partie).

Présage Difficulté 8+

La Damoiselle interroge les Astres et explore le futur. Elle peut avertir ses compagnons des dangers qui les guettent.

Ce sort peut être lancé à une figurine amie à moins de 6ps, ou sur la Damoiselle elle-même. Jetez 1d6 pour déterminer la nature du sort et ses effets. Ceux-ci s'appliquent jusqu'au début de prochain tour Bretonnien.

- Peut relancer tout les « 1 » obtenus.
- Peut relancer tout les jets pour toucher raté (Tir 3-2 ou corps à corps)
- 4-5 Peut relancer tout les jets de sauvegarde ratés
- La figurine peut relancer tout ses jets pour toucher ainsi que ses sauvegardes ratés.

Châtier le Mal Difficulté 10+

La Damoiselle pointe de son doigt un ennemi au cœur corrompu par la magie, le mal ou la haine et le maudit au nom de sa déesse. Sa chair se met alors à brûler et son sang à bouillir, comme s'il se consumait de l'intérieur.

Un ennemi à moins de 10ps de la Damoiselle subit une touche de Force 4 sans sauvegarde d'armure à chaque phase de magie Bretonnienne. L'effet persiste pendant 1D3 tours avant de se dissiper, ou dès que la figurine est mise Hors de combat.

Contre toutes les créatures Mort-vivantes, Démons ou Possédé et les lanceurs de sorts (sorciers, mages, etc.), la Force est augmentée de +1.

Si la Damoiselle relance un sort ensuite ou si elle est mise Hors de combat, le sort se dissipe automatiquement.

Force Intérieure

Difficulté

La Damoiselle prie La Dame pour que celle-ci intervienne à l'aide de ses compagnons. Les hommes puisent dans des ressources alors inconnues et sont animés par un courage démesuré.

Lorsque la Damoiselle lance ce sort, elle ne peut pas être au corps à corps. Toutes les figurines amies à moins de 6ps de la Damoiselle (y compris elle-même) sont immunisées à la peur et peuvent relancer tout les jets pour blesser ratés. Ce sort dure jusqu'au début du prochain tour Bretonnien.

Paix Intérieure

Difficulté

La Damoiselle se sert de son charme et de sa magie pour convaincre un ennemi de cesser le combat et de rendre les armes afin d'éviter une mort certaine.

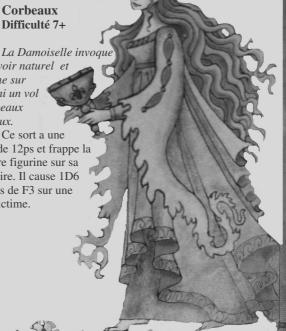
Choisissez une figurine non Mort-vivant, Démon ou Possédé à moins de 8 ps. Lancez un D6 et ajoutez le commandement de la figurine; faites de même pour la Damoiselle. Si celle-ci obtient un jet supérieur, lancez 1d6 sur le tableau suivant pour savoir ce qui arrive au malheureux. Selon les effets, le sort peut durer jusqu'au début de prochain tour Bretonnien.

- Il n'a plus le désir de combattre et doit relancer tout ses jets pour toucher réussi
- Il rend les armes, et doit combattre à mains nue.
- La violence le rend malade, il ne peut pas attaquer, ni riposter au corps à corps.
- La figurine décide que sa cause est perdue. Elle jette les armes et quitte le combat, abandonnant ses compagnons : elle est retirée de la partie (comme si elle avait été mise Hors de combat) mais elle n'a pas besoin de lancer un jet sur le tableau des Blessures Graves après la bataille.

Le Festin des Corbeaux Difficulté 7+

un pouvoir naturel et déchaîne sur l'ennemi un vol de corbeaux spectraux.

Ce sort a une portée de 12ps et frappe la première figurine sur sa trajectoire. Il cause 1D6 Touches de F3 sur une seule victime.



- « Vindioux ! jura Guy alors qu'une nouvelle flèche venait se ficher dans son abri de fortune. Où c'est-y qu'y sont passés nos nobles seigneurs, Armand ?
 - J'sais point, mais j'crois que j'ai bien envie d'aller les chercher mon gars » lui répondit l'écuyer depuis l'autre côté de la rue.

Guy risqua un regard pour vérifier l'état de leur infortunée compagnie. Ils étaient tombés dans une embuscade alors qu'ils venaient à peine d'arriver dans cette maudite cité. Edmond et Luc gisaient sur les pavés, n'ayant même pas eu le temps de saisir leurs vouges; Léon et Thierry, les archers, étaient coincés derrière un pan de maison d'où ils n'avaient aucune vue sur leurs assaillants. Toute tentative de trouver un meilleur poste de tir était sanctionnée de plusieurs tirs d'arbalète, comme en témoignait le cadavre de Jules, percé de trois carreaux. Les restes de la bande étaient éparpillés ici ou là, abrités tant bien que mal. Seul Bertrand avait eu un quelconque succès en pourfendant l'un de leurs ennemis qui avait mal jugé de la portée que peut avoir un vouge. Au vu de la richesse des atours de ce damoiseau, il ne pouvait s'agir que de Marienburgers, et si Guy avait envisagé de piller leurs corps, il faudrait d'abord qu'il s'en sorte vivant, ce qui était mal parti : du coin de l'œil, il vit des guerriers portant de fines armes et armures avancer dans leur direction, tandis que les tireurs les couvraient.

Par la Dame! Mais qu'était-il venu faire ici? Tout avait pourtant commencé par une si belle journée...

Il y a quelques semaines, le Duc Tancrède de Boisvert donnait un somptueux banquet qui réunissait tous les chevaliers de son duché. En sa qualité d'écuyer, il était du devoir de Guy d'accompagner son seigneur Louis de Rotonde. S'il avait su, il se serait coupé un doigt plutôt que de venir mais son père et son grand-père lui avaient toujours répété qu'il n'y a pas plus grand honneur pour des gens de leur condition que de servir un chevalier bretonnien. C'est ainsi que le Duc avait annoncé au beau milieu du banquet que la Dame du Lac lui avait rendu visite en songe et qu'il partait en quête du Graal dans une cité de l'Empire appelée Mordheim. Évidemment, il n'avait pas fallu longtemps pour que le jeune seigneur Louis, ayant ouï dire par des colporteurs que c'était là un lieu où un homme pouvait gagner renommée, richesse et mort glorieuse en pareilles mesures, s'écriât qu'il prêterait son bras à son seigneur, entraînant avec lui son meilleur ami, le chevalier d'Aubert. Le Duc accepta leur aide et les chargea de sélectionner des « volontaires » parmi ses serfs qui devraient les accompagner au cours de leur périple, car même s'il est béni par la Dame, le Duc n'est certainement pas fol.

Le matin de leur départ, Damoiselle Aurore était venue leur dire que la Dame l'avait envoyée pour les protéger et leur fournir assistance spirituelle. Elle se joignait donc à leur chevauchée, au grand étonnement et soulagement de tous, voyant là un signe que la Dame bénissait leur affaire, même si Guy soupçonnait que la Dame avait moins à y voir que le charme de son fringuant seigneur. Les jours puis les semaines passèrent, tandis que leur petite troupe parcourait les sombres chemins des forêts de l'Empire. Non sans danger d'ailleurs, puisqu'ils furent attaqués par des brigands, des hommes-bêtes et même des orques en maraude. Les nobles avaient pris l'habitude de rire de telles rencontres, les qualifiant d'échauffement. Guy, lui, supposait que quelques-uns de leurs gueux avaient un autre point de vue, maintenant qu'ils nourrissaient les vers.

Puis ils étaient enfin arrivés à Mordheim. La vue dévastée de la ville, le cloaque que les locaux nomment le Havre de Sigmar, rien ne semblait refroidir l'ardeur des nobles bretonniens, persuadés de trouver d'immenses richesses et le Graal dans ce lieu qui empestait la mort à des lieux à la ronde. Ils s'arrêtèrent à l'auberge la moins miteuse qu'ils purent trouver et c'est là que tout avait commencé. Alors que les chevaliers et la damoiselle attendaient qu'Armand et Guy les servent, un Marienburger passablement éméché s'avança vers eux et demanda si la « ribaude » ne souhaitait pas plus galante compagnie en pinçant les parties charnues d'Aurore. Alors que le rouge montait aux joues des écuyers, le chevaliers d'Aubert se leva et jeta son gant à la face du malotru. Celui-ci bascula en arrière violemment car, tout gentilhomme qu'il est, le chevalier avait laissé son gantelet d'acier à l'intérieur. Les compagnons de l'ivrogne, visiblement des vétérans aux mines peu engageantes, encerclèrent immédiatement le chevalier qui se mit en garde, tandis que le Duc empoignait son grand espadon et Louis son étoile du matin.

« Halte! cria l'aubergiste en pointant une arbalète sur le groupe de combattants. Les seuls autorisés à tuer quelqu'un dans mon établissement sont mes videurs et moi-même! Si vous voulez vous trucider, vous n'avez qu'à aller jusqu'à Mordheim, vous serez peut-être toujours vivants lorsque vous vous rencontrerez. »

Après s'être jaugés du regard pendant quelques instants, les combattants rengainèrent leurs armes, puis les Marienburgers quittèrent l'auberge en traînant leur compagnon qui, maintenant que Guy y pensait, ressemblait fortement à l'homme étendu aux pieds de Bertrand. Mais bon, cela n'avait plus vraiment d'importance maintenant. Guy n'était plus dans son cher pays, mais au beau milieu de nulle
part, trempé jusqu'aux os par une pluie glacée, abandonné par son seigneur et convaincu de sa mort imminente alors qu'il entendait les
Marienburgers approcher. Ceux-ci ne prenaient même plus la peine de progresser à couvert tellement ils étaient certains de massacrer
les paysans.

C'est alors que Guy la sentit. Une vibration. Une vibration sourde et insistante qui prenait de plus en plus d'ampleur. Il échangea un regard avec Armand qui lui fit son plus beau sourire édenté, sachant ce que ça signifiait. Au coin de la rue, trois chevaliers en armure étincelante (des heures de labeur de la part de Guy et d'Armand) firent leur apparition, lancés à pleine vitesse sur leurs magnifiques destriers.

Ils avaient attendu que leurs adversaires se découvrent pour lancer l'attaque et maintenant rien ne pouvait les arrêter. Les carreaux d'arbalète rebondissaient sur leurs armures ou se fichaient, inoffensifs, dans le caparaçon des chevaux. Devant cette charge irrésistible, les Marienburgers tournèrent les talons et s'enfuirent en courant se remettre à couvert.

« Pour la Dame et le Roy! »

Le cri du Duc Tancrède sortit Guy de sa stupeur. Il serra sa lance à deux mains et jaillit hors de son couvert imité par ses compagnons en reprenant le cri de son seigneur. Finalement, peut-être qu'il pourrait fouiller un ou deux de ces riches habits avant la fin de la journée.