



LE CHEVALIER

Par HARENDAL

Le chevalier est un combattant noble. Que sa noblesse soit issue de sa naissance, ou gagnée en récompense de ses actes de bravoure et de sa loyauté envers son seigneur, il représente le "guerrier" des comtes et des légendes. L'image du héros mythique s'incarne dans ses valeurs de courage et de bravoure, plus que tout autre personnage le combat est considéré comme un défi.

PROFIL DU CHEVALIER

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégats	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Ecuyer	4	4	5+	3	3	1D6+7	4	1	1D	0	4	0	6+
2	Chevalier	4	4	5+	3	3	2D6+7	4	1	1D	1	4	1	6+
3	Chevalier	4	4	5+	4	3	2D6+7	4	2	1D	1	4	2	6+
4	Chevalier	4	5	4+	4	3	3D6+7	5	2	1D	2	4	2	6+
5	Héros	4	5	4+	4	4	4D6+7	5	2	2D	2	4	3	5+
6	Héros	4	5	4+	4	4	4D6+7	5	2	2D	2	5	3	5+
7	Héros	4	5	3+	4	4	5D6+7	6	2	2D	3	5	4	5+
8	Héros	4	6	3+	4	4	6D6+7	6	3	2D	3	5	4	5+
9	Seigneur	4	6	3+	4	4	6D6+7	6	3	3D	4	5	5	4+
10	Seigneur	4	6	2+	4	4	7D6+7	7	3	3D	4	6	6	4+

Armement: Le chevalier peut utiliser tous les types d'armes, sauf les armes spécifiques à certaines races. Il commence avec une épée infligeant 1D6+F dégâts.

Armure: Il peut porter tous les types d'armures sauf celles réservées à des classes ou races spécifiques. Il commence la partie avec une armure de cuir et un bouclier lui donnant une valeur d'armure de 2.

Équipement:

Cheval de guerre: Le chevalier possède un cheval de guerre non caparaçonné venant des écuries de son ordre de chevalerie ou de sa famille, et n'a pas besoin de l'acheter lorsqu'il commence l'aventure.

Règles spéciales:

Dîmes: Le chevalier doit reverser à son ordre ou à son seigneur 10% de son trésor acquis en cours d'aventure. Cela s'applique également à la valeur des objets magiques acquis.

Compétences génériques: 5, +1 tous les 2 niveaux (limitation et choix identiques aux combattants).

Moralité: loyale.

COMPETENCES DU CHEVALIER

1 - 3

	Compétence	
1	Maître d'armes	L'expertise acquise avec tous les type d'armes, permet au chevalier d'ignorer les modificateurs de base pour toucher avec les armes de corps à corps.
2	Pourfendeur	Les années d'entraînement ont permis au chevalier de développer ses facultés martiales. Il gagne une attaque supplémentaire sur son profil de base
3	Blindé	Le chevalier a depuis longtemps appris à ne faire qu'un avec son armure. Cette compétence lui fait maintenant ignorer toutes les pénalités de mouvement dues au port d'une armure lourde et d'un bouclier.
4	Coups puissants	Cette capacité permet au chevalier de se concentrer sur la puissance de ses coups. Il doit annoncer qu'il utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher, pour chaque attaque qu'il décide de ne pas utiliser, il gagne 1D6 points de dégâts aux attaques restantes.
5	Endurci	Son entrainement intensif lui fait gagner 1D6 points de vie supplémentaires.
6	Érudit	Permet de choisir une compétence générique supplémentaire

4 - 6

	Compétence	
1	Meneur d'hommes	Le chevalier est un chef dans l'âme, il peut influencer les autres "guerriers". Une fois par tour, il peut utiliser un point de chance pour affecter la relance d'un jet de dé d'un autre "guerrier" présent dans la même section de donjon.
2	Protection rapprochée	une fois par tour, le chevalier peut permettre à un guerrier qui lui est adjacent de se retirer d'un combat s'en avoir à faire de test de déblocage. Le chevalier perd une attaque en utilisant cette capacité, et les monstres ont +1 pour le toucher durant ce tour.
3	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.
4	Aura de Bravoure	L'honneur et la fierté qui se dégagent du chevalier sont si puissants qu'elles intimident ses ennemis. Lancez 1D6 pour chaque d'eux: 1 à 4: Il combat le chevalier normalement 1 à 6: Il a un malus de -1 pour toucher le chevalier.
5	Invincible	Si le chevalier tombe à 0 point de vie, lancez 1D6: 1 à 4: il reste inconscient 5 à 6: il revient à lui avec 2 points de vie
6	Maîtrise de soi	Le chevalier gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.

REGLES ADDITIONNELLES POUR LE CHEVALIER

Blason: Le chevalier porte le blason de sa famille ou de son ordre de chevalerie, sur son bouclier ou sur son surcot. Lorsqu'il se présente dans le château d'un baron pour y faire des achats, lancer 1D6. Sur 5+, il obtient 50% de réduction sur les articles achetés. Sur un 1 Naturel, il est provoqué en duel par le champion du Baron local, pour résoudre un différent ancestral qui oppose les deux familles. Si un 1 n'est pas obtenu, il est garanti du gîte et du couvert gratuit, le temps de son séjour dans le château du baron.

Cheval de guerre: Si le chevalier perd son cheval de guerre il peut en obtenir un à moitié prix dans le château d'un baron (sauf si un 1 est obtenu). Cela ne tient pas compte du résultat de 5+ pour tous les autres articles.

Ordre de chevalerie: Vous pouvez créer des ordres de chevalerie. Chacun d'eux doit être spécifique et pouvez même introduire des règles de conduite particulières. En fonction de leur nature vous pouvez attribuer des équipements particuliers qui les différencient, en prenant soin de mettre des limitations ou des interdictions. Si vous donnez des règles spéciales, interdisez l'accès à certaines compétences en compensation.

LE CHEVALIER DANS LE JEU DE ROLE

Le chevalier est un personnage dont les comportements sont dictés par un code d'honneur. Ce dernier s'attache à ce que tous ses actes soient associés à la bravoure, au courage, et au combat dans l'honneur. Ce sont des valeurs qui font sa réputation et embellissent son image aux yeux de tous. Chef et meneur d'hommes par l'exemple qu'il veut donner, il n'hésitera pas à juger ses compagnons et les pousser à suivre sa façon de penser, par la force si cela est nécessaire. Le duel apparaît comme un défi qui lui est impossible de refuser.

Le chevalier est aussi un modèle de vertus chevaleresques. Défendre les faibles, la veuve et l'orphelin, redresser les torts et les injustices de ce monde sont pour lui des actions qui renforcent ces idéaux. Son prestige n'en sera que plus grand, et il est rare qu'il ne soit pas sollicité dès qu'il apparaît, même dans les contrées les plus reculées. Car souvent il reste aux personnes les plus démunies, le dernier recours salutaire. Les dirigeants dans leurs maisons dallées de marbres, mangeant dans de la vaisselle d'argent se soucient bien peu de leurs doléances... N'oublions pas que ses actes rejaillissent sur sa famille dont il porte les couleurs.