

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Maitre du Bouclier

Le chevalier est un maître dans l'utilisation du bouclier.

Quelle que soit l'habilité 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



Compétences du Chevalier

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.



Compétences du Chevalier

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.



Compétences du Chevalier

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.



Compétences du Chevalier

Compétences du Chevalier

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 :

Tourbillonnement de Fléau 1

Compétences

Chevalier Bretonnien



Compétences

Chevalier Bretonnien



Compétences

Chevalier Bretonnien



Tourbillonnement de Fléau 2

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.

Compétences du Chevalier

Tourbillonnement de Fléau 3

Effectuer une attaque contre chaque monstre adjacent ! Résoudre chaque attaque normalement.




Compétences du Chevalier

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.




Compétences du Chevalier

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.



Compétences du Chevalier

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

Bretonnien
Chevalier



Compétences

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 aucune 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.

Compétences du Chevalier

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.

Compétences du Chevalier

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



Compétences du Chevalier

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.



Compétences du Chevalier