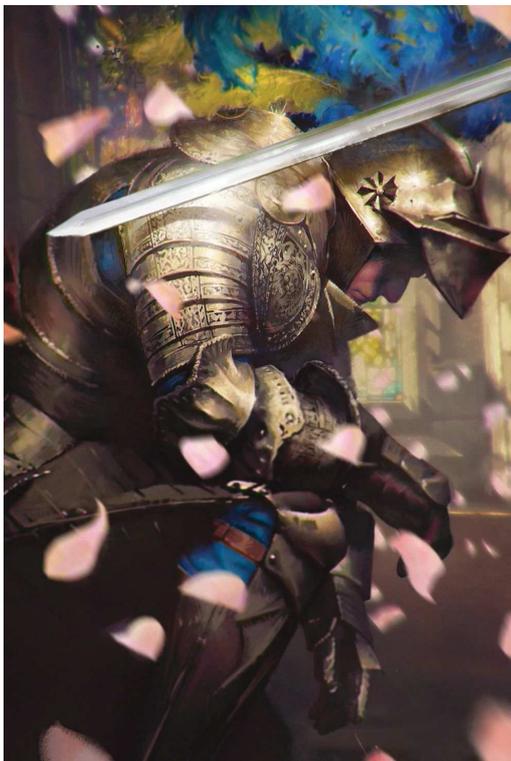


CHEVALIER

La chevalerie est une belle chose, c'est entendu ; mais tous ces chevaliers sont une bande de grands nigauds, habitués à accomplir de hauts faits d'armes sans chercher la petite bête, comme ça se trouve. Dans la mesure du possible, ils tâchent de s'en tenir à ces règles sacro-saintes qu'ils ont fait serment d'observer : elles sont bien codifiées, elles leur ôtent le souci de réfléchir.

- **Italo Calvino**

"Il existe un type de chevaliers errants qui viennent de Toussaint. Ces chevaliers sont biens vus dans le Duché, cependant, leur présence hors du duché est assez rare et parfois considéré comme ridicule, particulièrement dans le Nord. Ces chevaliers se battent pour l'honneur et sont au service de sa majesté la Duchesse Anna Henrietta et quiconque insulterait leur honneur, celui de la duchesse ou de leur bien-aimée tatera de leur courroux."



Riposte

Les Chevaliers sont des défenseurs fidèles, pour eux le bouclier est une arme au même niveau que l'épée. Une fois par tour, immédiatement après avoir bloqué ou paré un coup avec leurs boucliers, les Chevaliers peuvent effectuer un coup de bouclier gratuitement contre l'attaquant à l'aide d'une **Riposte** avec un malus de -3, l'ennemi peut se défendre normalement. Si la **Riposte** réussit et surpasse la défense de 5 ou plus, le bouclier ne perd pas de Fiabilité.

Chevalerie et Non-humains

La chevalerie est étroitement liée avec la race et le statut social dans le monde de The Witcher, avec une vaste majorité des chevaliers étant humains avec des origines nobles. Cette profession en revanche, sert de classe pouvant encaisser un montant considérables de dégâts sans faillir, ainsi qu'incarner les valeurs de la chevalerie.

Compétence Exclusive

Riposte

Vigueur

0

Atouts Magiques

Aucun

Compétences

Éducation (Int)

Esquive / Évasion (Réf)

Équitation (Réf)

Mêlée (Réf)

Escrime (Réf)

Commandement (Emp)

Physique (Cor)

Charisme (Emp)

Courage (Vol)

Argent de départ

200x2d6

5 équipement permis
Esboda
Masse d'arme
Cheval
Lance de cavalerie
Camail
Brigandine
Bouclier Témérien
Pantalon renforcé
Bijou
Armoiries personnalisés



ARBRE DE COMPÉTENCE DE CHEVALIER

L'Avant-Garde	L'Errant	Le Militaire	<u>PROVOCATION EN DUEL</u>
Dans La Mêlée (VOL)	Provocation en Duel (EMP)	Détermination	Peut être utilisé pour régler des différends entre deux personnes, ou provoquer en duel un chef de bande pour éviter un bain de sang.
Après avoir effectué une action de charge, le Chevalier peut faire un jet de Dans la mêlée . Chaque ennemi dont la VOL x3 est inférieur au jet reçoit -2 pour l'attaquer au corps à corps pour un nombre de tour égal au niveau de Dans la mêlée /2 (arrondi inférieur)	Le Chevalier peut provoquer un ennemi en duel. La cible doit réussir un jet de Résistance à la contrainte contre un jet de Provocation en Duel , ou bien accepter le défi. Un ennemi défié ne peut attaquer que le Chevalier, et s'il est un être doué de raison, il décourage les autres ennemis d'attaquer le Chevalier. Le duel dure jusqu'à ce qu'un des deux participants soit inconscient ou tué, ou que le provoqué soit attaqué par un autre que le Chevalier. Le Chevalier ne peut lancer qu'un seul défi à la fois.	Le Chevalier peut ajouter sa valeur de Détermination à ses jets de Courage et de Résistance à la Contrainte . Lorsqu'il réussit un de ces jets, tous les alliés en mesure de le voir bénéficient d'un bonus égal à la moitié de la valeur de Détermination (min 1) sur les jets du même type jusqu'à la fin de la scène.	HANSE Les frères d'armes sont des Cavaliers Nilfgaardiens (cf p106 bestiaire étendu) équipés d'armures et jambières de plates, un heaume, un cheval, une lance de chevalier (cf. Equipement fan made) ou une lame Vicovarienne ou une épée de chevalier et un écu.
Mur d'Acier (REF)	Vœu	Ordre (VOL)	
Une fois par tour, quand le Chevalier rate une parade ou un blocage avec son bouclier, il peut dépenser 5 END pour tenter un jet de Mur d'Acier contre l'attaque de l'ennemi. S'il réussit, la parade ou le blocage est considéré réussi.	Le Chevalier peut déclarer un vœu sur son honneur pour sa bien-aimée. Ce Vœu octroie un bonus à toute action ayant un rapport avec le vœu égal à la moitié du niveau de Vœu . Si un duel est lancé en rapport avec le Vœu , le bonus est augmenté de +1.	En guise d'action le Chevalier peut ordonner à une cible d'effectuer une tâche spécifique. S'il réussit un jet d' Ordre contre la VOL x3 de la cible, cette dernière bénéficie d'un bonus égal à la moitié de la valeur d' Ordre du Chevalier sur un jet lié à la tâche demandée.	
Arme à Part Entière (COR)	Harnois de Qualité (COR)	Hanse	
A chaque fois que le Chevalier touche un ennemi avec un coup de bouclier, il peut faire un jet d' Arme à part entière , si le résultat est supérieur à la défense de l'ennemi, celui-ci subit 1d6 de dégâts supplémentaires. Au niveau 4 et 8, les dégâts du bouclier sont augmentés de +1d6.	Lorsqu'un ennemi inflige une blessure critique au Chevalier, il peut faire un jet d'Harnois de Qualité contre le jet d'attaque. S'il réussit, il annule la blessure critique en sacrifiant l'armure qui le protège à l'endroit ciblé. L'armure prend 1d10 de dégât d'ablation par degré de difficulté du critique.	Le Chevalier gagne des frères d'arme pour former un Hanse . Le Chevalier gagne un frère d'arme au niveau 1, 4, 8, 10. Ces frères d'armes ont leur propres volontés et caractères mais restent fidèles au Chevalier et l'assiste. Le Chevalier et ses frères d'armes doivent avoir un passif ou un but commun.	