



THE WITCHER

PROFESSIONS - EXTENSION

PAR HEGUMILE

LIBRE AJOUT ET MODIFICATION DE
LEO'S HOMEBREW: VOLUME I - PROFESSIONS

COURTISANNE

"Il y a chez toute courtisane quelque chose de religieux qui porte ses clients aux confidences."

- Frédéric Dard

Nous vivons à une époque d'amour, de luxure et d'à peu près tout le reste entre les deux, ma chérie. Qui veut se sentir seul quand une poche pleine de couronnes te fera passer une nuit avec une beauté exotique d'ici à Novigrad ? J'ai quelques-unes des plus belles femmes et les plus beaux hommes que vous ayez jamais vu de mon bordel, des goûts pour toutes les occasions, de la chair pour tous les fantasmes ! Appelez-les comme vous voulez, pute, prostituées, fille de joie, nous nous en fichons ... nous avons tout entendu.

Jetiez-nous une pièce et nous vous donnerons un oreiller, vous aiderons à déchausser vos bottes, écouterons vos soucis et vos désirs et vous raviront avec des plaisirs inimaginables et infondés jusqu'à présent.

Oh, donc tu as envie de te lancer toi-même dans le métier, hein ? Le talent pour réussir est la capacité de s'adapter, de convenir aux autres et de les inspirer. Éleve-les et traite-les comme des rois, chérie. Crois-moi, que tu sois une courtisane travaillant pour les seigneurs, les dames et toutes sortes de nobles, ou dans un coin de bidonville pour faire des passes bon marché, quelle que soit ta spécialité, c'est le service qui compte, c'est l'expérience de tout ça. Personne ne reviendra après quelques secondes si la première fois a été fade. Nous sommes connus comme les merveilles de la nuit, chérie... alors fait les t'aimer, fait les te rappeler et continue à les faire revenir !"

- Madame Rosalyn, Maîtresse de Bordel



Faveur (EMP)
La Courtisane use naturellement de ses charmes en permanence et sait se faire apprécier de ses interlocuteurs.
En réussissant un jet de Faveur dont le SD est fixé par le MJ, la Courtisane peut se faire offrir par son interlocuteur, un bien matériel ou un privilège limité comme un accès VIP ou une invitation à un événement en ayant une place de choix.
Le nombre de Faveurs est limité à une par période de deux jours par cibles.

Compétence Exclusive
Faveur

Vigueur
0

Atouts Magiques
Aucun

Compétences
Charisme
Connaissance de la rue
Duperie
Étiquette
Négoce
Persuasion
Résistance à la contrainte
Séduction
Stylisme

Argent de départ
110 x 2d6

5 équipement parmi

Nécessaire d'écriture

Miroir de poche

Bourse

Parfum / Eau de toilette

Trousse de Maquillage

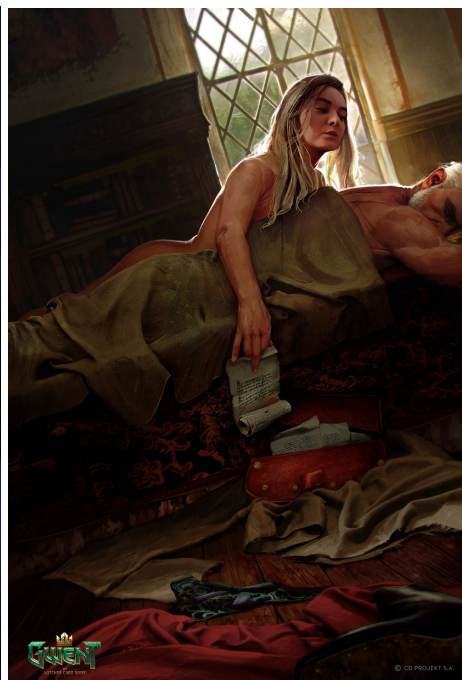
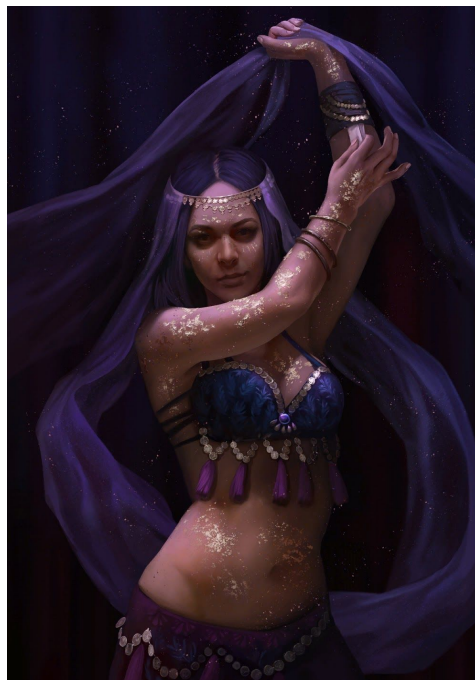
Fisstech x3

Journal à verrou

Piste de dés

Objet sexuel

Spiritueux / Vin x3



Prostituée	Espionne	Artiste
Beauté fatale	Mains baladeuses	Bête de scène
La Courtisane gagne un bonus en Séduction et Charisme équivalent à la moitié de son niveau de Beauté fatale .	La Courtisane gagne un bonus en Adresse et Duperie équivalent à la moitié de son niveau de Mains baladeuses .	La Courtisane gagne un bonus en Représentation et Stylisme équivalent à la moitié de son niveau de Bête de scène .
Service professionnel (EMP)	Première impression (EMP)	Bouleversement (EMP)
La cible peut passer au moins une heure en compagnie de la Courtisane si elle paye 2d6 couronnes par points de Services professionnels à la Courtisane. La Courtisane fait un jet de Services professionnels contre la Résilience de sa cible. Lors d'une réussite, la cible dévoile à la Courtisane ce qu'elle sait d'une personne, ou l'un de ses propres secrets. La Courtisane donne aussi à sa cible, au choix : +3 en Résistance à la Contrainte et -2 en REF ou -3 en Vigilance et +2 en VOL pendant un nombre d'heures égal à sa valeur de Services professionnels X5.	La Courtisane effectue un jet de Première impression sur une cible (SD 20). Lors d'une réussite, elle arrive à connaître le niveau social de sa cible, une manie et réduit la Résistance à la Contrainte de la cible d'un malus égal à la moitié de la valeur de Première Impression .	Lorsque la Courtisane fait un représentation artistique, elle peut faire un jet de Bouleversement contre la Résistance à la contrainte d'une cible pour provoquer chez elle l'une de ces émotions : colère, affection, dépression ou euphorie, envers toutes les prochaines personnes que la cible croisera. Elle reste dans cet état un nombre de jour égal au nombre de points du jet, surpassant la Résistance à la contrainte de la cible.
Favorite (EMP)	Rumeurs (EMP)	Célébrité (EMP)
Si la Courtisane à réussi un jet de Services professionnels sur sa cible, elle peut effectuer un jet de Favorite contre sa Résistance à la contrainte . La cible revient alors profiter de ses services de façon régulière. La Courtisane apprend son emploi du temps, ses relations, le nom de sa Caractéristique la plus forte (sans compter les malus) et obtient contre la cible +1 en EMP permanent.	En passant un certain nombre de jours à répandre des rumeurs auprès de ses clients, une Courtisane peut faire un jet de Rumeurs contre le Charisme de sa cible. La Courtisane doit faire son jet après avoir passé le nombre jour désiré, en fonction du temps passé, elle obtient un bonus à son jet de Rumeurs . Lors d'une réussite la cible reçoit un modificateur positif ou négatif en EMP (voir tableau) En cas d'échec, la cible donne une impression trop différente.	En entrant dans un lieu, la Courtisane peut faire un jet de Célébrité (voir tableau) . Si elle réussit, elle est reconnue par 1d10+ valeur de Célébrité personnes présentes en tant qu'Artiste émérite et s'entoure d'une foule d'admirateurs. Étant entourée d'admirateurs, elle gagne +3 en Charisme sur les autres personnes présentes non-admirateurs.

CÉLÉBRITÉ

Lieu	SD
Fréquentation régulière	14
Lieu public	18
Réception	20
Partout	25

SERVICE PROFESSIONNEL

Une cible qui cherche une Courtisane pour s'offrir un **Service professionnel** ne doit pas supposer que cela mène toujours au sexe. S'ils préfèrent, les deux peuvent partager un moment social, la cible remplace son jet de **Résilience** par le **Charisme**. Les Caractéristiques modifiées n'influencent pas le calcul des **PS**, elles ont un impact seulement sur les jets de Compétences.

RUMEURS

Jours	Bonus	EMP
1-2	+1	1
3-4	+1	2
5-6	+2	3
7-8	+2	4
9-10	+3	5

FAVORITE

Si plusieurs Caractéristiques de la cible sont de valeurs égales, la Courtisane n'en apprend qu'une seule.

CHASSEUR DE SORCIÈRE

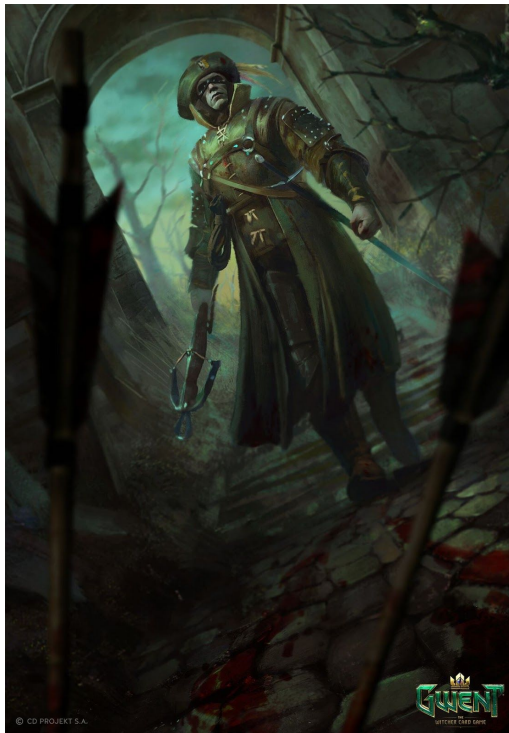
“Quand il vit Caleb Menge allumer le bûcher du faux Chapellet sur la grand-place de Novigrad, Geralt eut une certitude : l'appellation "salopard fanatique" tenait du doux euphémisme.”

- Jaskier

“Qui sont les chasseurs de sorcières ? Rien de plus que des gens ordinaires, des gens honnêtes, qui détestent le mensonge et désirent faire le bien autour d'eux. Des gens respectueux des lois divines et naturelles, méprisant les machinations des sorcières, des mages et des non-humains. Des gens assez courageux pour prendre les armes, défendre leurs terres contre le mal et amputer les membres gangrenés de notre société. Nous n'avons pas de chef. Nous ne possédons ni terres, ni châteaux et, bien que le pieux Radovid soutienne notre action, nous ne lui avons prêté aucun serment. Nous sommes les serviteurs du Feu Éternel et nous n'écoutons que notre conscience.

Toute personne saine de corps et d'esprit peut rejoindre nos rangs. Vous nous trouverez dans toutes les grandes villes du Nord. Nous vous offrirons le gîte, le couvert et une arme. Nous vous apprendrons à reconnaître les signes du malin: tache de naissance à la forme ésotérique, jeunesse surnaturelle, chat noir, et bien d'autres encore. Nous vous montrerons comment vous protéger de la sorcellerie et neutraliser la magie grâce au dimeritium. Nous vous enseignerons comment arracher les plus sombres secrets des pêcheurs et comment les purifier par le feu sacré.”

- Une épée pour les sorcières



Conviction
Les Chasseurs de Sorcière utilisent la peur comme une arme et un outil. Après avoir réussi un jet d' Intimidation sur une cible, le Chasseur de Sorcière ajoute la moitié de sa valeur de Conviction à ses jets de Psychologie sur cette même cible.

Compétence Exclusive
Conviction

Vigueur
0

Atouts Magiques
Aucun

Compétences
Arbalète
Athlétisme
Courage
Déduction
Escrime
Esquive/Evasion
Intimidation
Physique
Vigilance

Argent de départ
150 couronnes × 2d6

5 équipement permis

Bague en dimeritium

Symbole sacré

Pierre à briquet

Brigandine de chasseur de sorcières

Oreille d'elfe

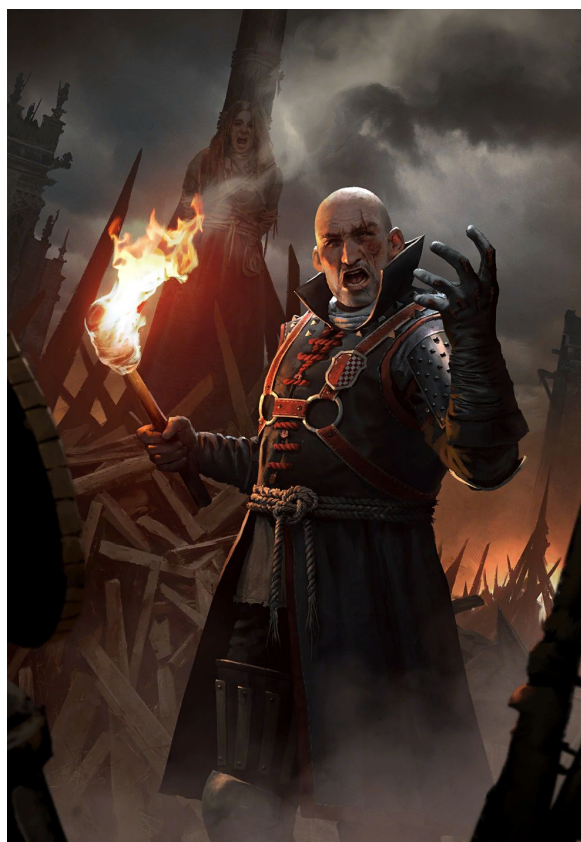
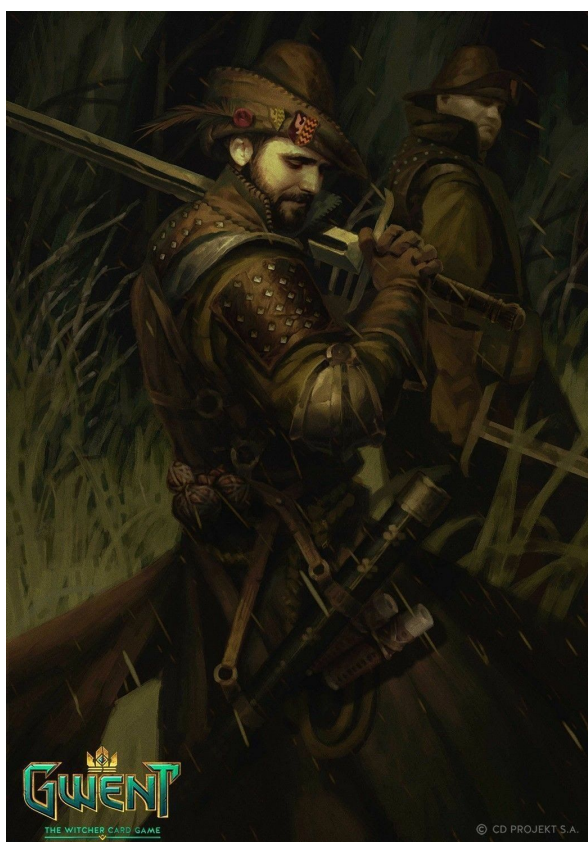
Cadenas

Fers (menottes)

Piste de dés

Bourse

Esboda



GWENT
THE WITCHER CARD GAME

© CD PROJEKT S.A.

ARBRE DE COMPÉTENCE DE CHASSEUR DE SORCIÈRE

L'Exploitant	L'Inquisiteur	Le Croisé	<u>PEUR ET HYSTÉRIE</u>
Sceau de l'Ordre (VOL)	Avis de Recherche (INT)	Intervention Divine (REF)	Affliction sociale
Le Chasseur de sorcières peut lancer Sceau de l'ordre contre la Résistance à la contrainte de la cible pour échanger des fournitures anti-magiques, tenter d'accéder à des scènes de crime, à des prisonniers ou à des zones réglementées. La difficulté est fixée par le MJ.	En lançant un Avis de Recherche pendant une semaine contre un SD fixé par le MJ, le Chasseur de sorcières peut faire appel aux personnes d'une région pour qu'elles fournissent des informations concernant le contenu de l'affiche. Ce jet gagne un +1 pour chaque tranche de 50 couronnes investies en récompense. Chaque tranche de 3 points dans Avis de Recherche réduit le temps nécessaire à l'affiche pour prendre effet de 2 jours.	Lorsqu'un allié au contact se défend contre une attaque. Au prix de 5 END, le chasseur de sorcières peut lancer Intervention divine à -3 pour bloquer cette attaque lui-même. Échouer à ce jet a 50% de chances de rediriger le résultat de l'attaque adverse sur le Chasseur de sorcières à la place. Tous les 3 niveaux, le malus est réduit de 1.	Paranoïa La cible est dérangée, elle ne pratique plus ses tâches quotidiennes, ses courses et ses devoirs. La cible subit -3 à tous les jets de compétence contre le Chasseur de sorcières pendant un nombre de jours égal à la valeur de Peur et Hystérie .
Opportuniste (REF/DEX)	Coup de pression (VOL)	Connais ton Ennemi	Emprise psychologique La cible est secouée à la vue du Chasseur de sorcière elle subit un échec critique sur 1 ou 3 lors des tests de compétence effectués contre celui-ci
Au prix de 5 END, une fois par tour, un Chasseur de sorcières en mêlée peut lancer Opportuniste pour effectuer une seule frappe, en dehors de son tour, sur une cible qui sort de son contact.	Après avoir récupéré au moins trois éléments incriminants, ou des preuves d'implication contre une cible, un Chasseur de Sorcière peut faire un jet de Coup de pression contre le Courage de cette cible. Sur un succès, le mental de la cible se brise, révélant un des ses plus profonds secrets, ou bien avoue quelque chose. Chaque tranche de 3 points dans Coup de pression réduit le nombre de preuves requises pour effectuer le jet.	Un Chasseur de sorcières peut apprendre un signe, un sort, un sortilège ou un rituel pour chaque niveau gagné dans Connais ton Ennemi . Cette magie ne peut pas être lancée, enseignée ou oubliée et ne coûte pas de PP à apprendre, seulement du temps. Le chasseur de sorcières gagne +3 à ses jets de compétence lorsqu'il identifie ou se défend contre ses connaissances magiques. Ce bonus augmente de 1 tous les 3 niveaux.	Choc post traumatique La cible subit les effets de la paranoïa, subit un malus de -2 en VOL et à 70% de chance de faire un cauchemar chaque nuit où elle revit sa rencontre avec le Chasseur de Sorcière. Si elle fait un cauchemar elle n'est pas reposée et ne regagne que la moitié de sa valeur de REC en END.
Révéler les faiblesses (INT)	Peur et Hystérie (VOL)	Cause Vertueuse	Syndrome de Drakenborg L'esprit de la cible est brisé, elle va tout faire pour aider le Chasseur de sorcières. Fournir des ressources, nourriture, abri, participer à une chasse aider dans une enquête. Elle offrira même ses amis et sa famille pour éviter d'être elle-même la cible de telles chasses.
Après s'être défendu, un chasseur de sorcières peut lancer Révéler les faiblesses contre ce même SD. En cas de succès, la cible subit un malus de -1 à cette compétence chaque fois qu'elle est utilisée contre le Chasseur de sorcières (jusqu'à un min. de 0).	Après avoir intimidé ou interrogé une cible, le Chasseur de Sorcière peut faire un jet de Peur et Hystérie contre la Résistance à la Contrainte de la cible. En cas de succès, pour chaque 3 points au-dessus de la défense le degré d'importance de l'affliction sociale augmente d'un cran.	En tant qu'action, le Chasseur de sorcières peut donner un bonus à un allié qui peut le voir et l'entendre. Une cible affectée augmente son prochain test de compétence de +1 pour tous les 2 rangs que le Chasseur de sorcières possède. Le nombre d'alliés affectés par Cause Vertueuse augmente de 1 tous les 3 niveaux.	

AGENT SECRET

«Si Dijkstra affirmait qu'il était midi et qu'alentour régnait l'obscurité la plus totale, il était temps de s'inquiéter du sort du soleil»

- **Dicton populaire à la cour du roi Vizimir**

“Vous vous êtes déjà demandé comment ce roi en savait assez pour attaquer les cartels qui habitaient dans les égouts ou n'avez jamais été curieux de savoir pourquoi cette jolie femme de chambre vous parlait si gentiment avant que cette chose importante que vous gardiez, ai disparu ? La réponse est simple, c'étaient des espions. Opérateurs, officiers du renseignement, espions et agents secrets, au fond ils sont tous pareils. Ces hommes et ces femmes vont d'une oreille collée à une porte fermée à une réunion secrète, jusqu'à être assis dans la même pièce que vous, faisant semblant d'être votre ami.

Tous ont une mission, qu'ils servent un but plus grand ou juste une poche pleine d'or. Ils gardent leurs objectifs à cœur, ne dévoilent jamais leur jeu et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour réussir.

J'ai entendu une ou deux histoires sur ce que les Nilfgaardiens et les Redantiens ont fait subir à leurs agents avant qu'ils ne soient prêts pour le terrain, et croyez-moi, vous ne croiriez pas la moitié de la formation pour devenir l'un d'entre eux. Vous pensez que votre meilleur ami est un soldat ? C'est probablement un espion ! Cette médecin dans la rue, des années de pratique derrière elle ? Une espionne ! Même le boulanger local pourrait révéler des secrets cachés dans une miche de pain, à un noble seigneur ou un roi ! Ne soyez jamais trop prudent, mieux vaut faire ce que je dis ... Ne faites confiance à personne, ne parlez à personne et n'allez nulle part avec n'importe qui, surtout ce foutu boulanger !”

- *Complotiste paranoïaque*



Légende

Les Agents secrets passent des années à perfectionner une **Légende** solide, car seul un bon mensonge est convaincant. Non seulement un agent secret peut incarner en toute confiance cette ruse, mais il peut également la protéger avec une preuve de sa formation. Lors de la création du personnage, un agent secret peut choisir une compétence exclusive d'une autre profession pour fonctionner comme la sienne (à l'exception des compétences uniques ou rares telles que la formation magique / sorcelleur) et l'exercer au même niveau de compétence que la profession auquel il appartient. En plus de cela, ce choix affecte les compétences de départ, l'argent de départ et l'équipement. En effet, il peut choisir 5 équipements parmi les deux listes de départ.

Compétence Exclusive

Légende

Vigueur

0

Atouts Magiques

Aucun

Compétences

Adresse

Conn. de la rue

Déguisement

Duperie

Psychologie

Vigilance

3 Compétences d'une même autre classe

Argent de départ

Identique à la profession correspondante au choix de l'agent secret pour "Légende"

5 équipement parmi

Nécessaire d'écriture

Miroir de poche

Nécessaire de déguisement

Bourse

Dague

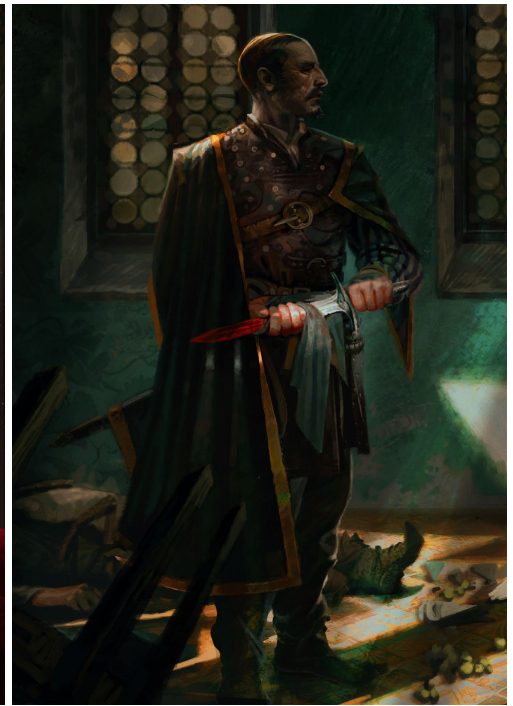
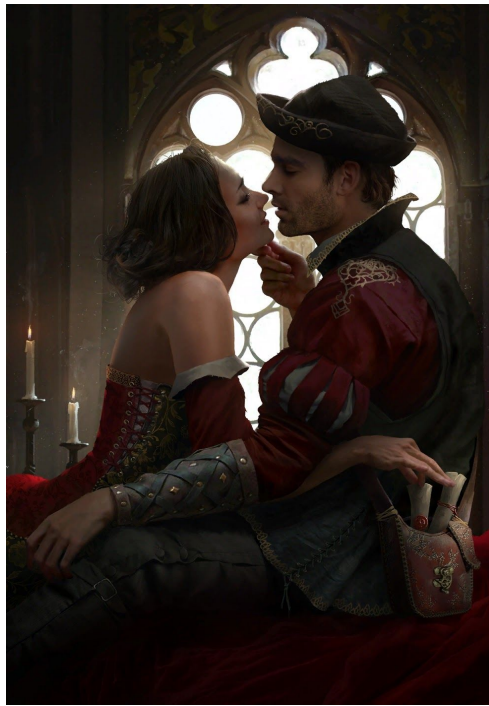
Bougie x5

Lanterne sourde

Fourreau, manche/jarrettière

Journal à cadenas

Poche secrète



ARBRE DE COMPÉTENCE

D'AGENT SECRET

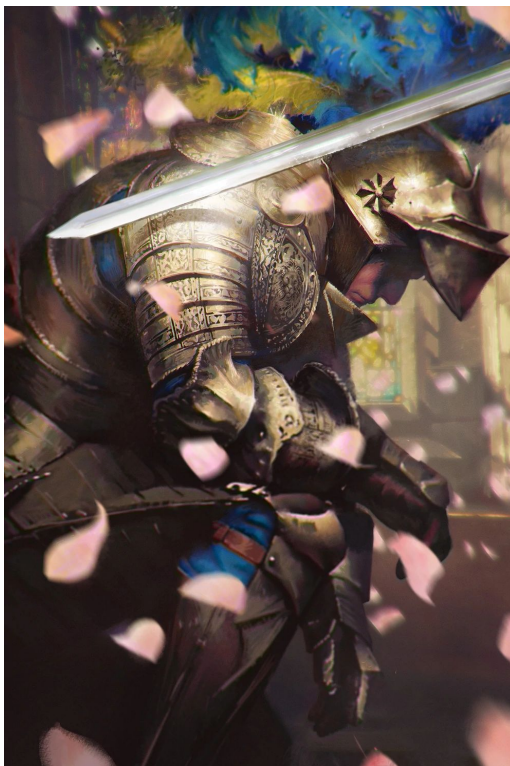
L'infiltrateur	Le chef d'opération	Le trompeur	AGENT DE TERRAIN	
Couverture profonde	Hommes de mains	Rien sur soi	Moyen	SD
L'Agent secret peut ajouter la moitié de ses rangs de Couverture profonde à tous les jet de Duperie effectués pour soutenir sa couverture ou pour éviter la détection via les jets de Psychologie et de Déduction ou contre toute autre méthode d'enquête.	L'Agent secret obtient un nombre d'hommes de mains égal au double de son niveau de Hommes de main . Ces hommes obéissent du mieux qu'ils peuvent aux ordres. Ils ont tous la classe de PNJ "criminels" et doivent être payés un minimum de 15 couronnes par jour chacuns.	L'Agent secret devient un expert dans l'art de dissimuler des objets ou des armes sur lui. Il ajoute la moitié de son niveau de Rien sur soi au SD de Vigilance pour repérer ses poches secrètes lors d'une fouille corporelle.	Paye	14
Banal (EMP)	Agent de terrain (EMP)	Coup mortel (REF / DEX)	Chantage	16
Si l'Agent secret réussit un jet de Déguisement auquel il ajoute la moitié de ses rangs de Banal SD18, il sait se rendre complètement banal et sans aucun intérêt. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec un habillement adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il ne fait rien qui attire franchement l'attention sur lui. S'il se fait repérer et qu'il arrive à prendre la fuite, personne pourra le décrire correctement.	En se renseignant sur une cible, un Agent secret peut faire un jet de Agent de terrain contre la Résistance à la contrainte de la cible. L'Agent secret peut alors transformer sa cible en un espion à son compte qui pourra lui servir de guetteur sur les lieux que la cible fréquente habituellement. L' Aide désintéressé doit être justifié. Exemple : admiration, amour, sens du devoir ou idéaux communs. De plus, la Paye n'est pas obligatoirement d'ordre monétaire.	Contre une cible étourdie ou éligible à une embuscade, L'Agent secret peut faire un jet de Coup mortel -3. En cas de succès, l'Agent secret fend / perce sans se faire voir (par tous ceux qui ne regardent pas spécifiquement L'Agent secret), une zone vitale de sa cible avec une chance de saignement de 100%, ignore l'armure, inflige 3x les dégâts de l'arme et coupe la parole de la cible pendant 2d6 rounds. Cette compétence est affectée par la précision de l'arme.	Intérêts communs	20
Imitation (EMP)	Base d'opération (INT)	Analyse non verbale	Aide désintéressée	22+
Après avoir passé deux jours (minimum 8h chacuns) à observer une personne, un Agent secret peut choisir d'adopter son discours, son comportement et son écriture en faisant un jet de Imitation contre son EMP x3. En cas de succès, Il lance deux fois les dés de Duperie , de Contrefaçon ou de Déguisement effectués pour imiter cette cible, gardant le meilleur résultat. Ce bonus peut être perdu pour les personnes qui connaissent la cible.	L'Agent secret peut effectuer un jet de Base d'opération où il peut s'installer secrètement. Le résultat total du jet donne le nombre de points à répartir entre les trois catégories du tableau de Base d'opération ci-contre. Tant que ce lieu n'est pas détruit, il pourra s'y rendre autant de fois qu'il veut. Le joueur pourra dépenser des PP pour l'améliorer.	L'Agent Secret peut, par une action de mouvement, étudier une cible. Suite à ça, il pourra connaître une information sur sa vie. En faisant savoir verbalement à cette cible l'information détenue, il peut effectuer un jet de Psychologie en ajoutant sa valeur d' Analyse non verbale contre la VOL x3 de la cible. Avec une réussite il peut obtenir une deuxième information en rapport avec la précédente et recommencer son Analyse non verbale .	BASE D'OPÉRATION	
			Valeur	Coût
			Nombre de personne pouvant être accueillis	
			5 personnes	3
			10 personnes	5
			20 personnes	8
			Sécurité (plusieurs possibles)	
			Cadenas	1
			Abri dissimulé	2
			2 bandits en factions	5
			Installations (plusieurs possibles)	
			Nécessaire d'écriture	1
			Couchages	2
			Coffres blindés	2
			Matériel de contrefaçon	3
			Matériel de torture	3

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 insulterais 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	PROVOCATION EN DUEL Peut être utilisé pour régler des différends entre deux personnes, ou provoquer en duel un chef de bande pour éviter un bain de sang. 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.
Dans La Mêlée (VOL)	Provocation en Duel (EMP)	Détermination	
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.	
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.	