

Seb'mouth présente :

LE CAVALIER

ou

l'aventure "à la cavalière"



Une adaptation de la classe AD&D du même nom,
pour le jeu de rôle

LE DONJON DE
NANCULBEUK
V 3.0

Supplément amateur professionnel, non officiel et gratuit.

Seb'mouth présente :

LE CAVALIER

OU

l'aventure "à la cavalière"

*Une adaptation de la classe AD&D du même nom,
pour le jeu de rôle Nabeulbeuk V3.0*

Supplément amateur professionnel, non officiel et gratuit.

CONTENU DU SUPPLÉMENT

page 3

IL ÉTAIT UNE FOIS... LE CAVALIER

page 4

1 - PERTINENCE & INSPIRATION

page 5

2 - INTRODUCTION DU CAVALIER

page 6

3 - PRÉCISION SUR LE COMBAT MONTÉ

page 7

3 - NOTES DE CONCEPTION

page 8

4 - FICHES DU MÉTIER DU CAVALIER

La fiche métier du cavalier - pour PJ

La fiche complémentaire - pour PJ/MJ

La fiche métier du cavalier - pour MJ

Description des compétences spécifiques du cavalier - pour MJ

page 13

5 - PERSONNAGES CAVALIER(E)S PRÉ-TIRÉS

Le cavalier errant - Cavalier lourd (lancier)

La princesse rebelle - Cavalier léger (archer)

Le spadassin - Cavalier léger (épéiste)

Le prince charmant - Cavalier léger (qui sent bon)

IL ÉTAIT UNE FOIS...

... Un groupe de 7 aventuriers arrivant en vue du village où les attendent impatiemment le bourgmestre et ses administrés. En effet, ce village isolé et depuis trop longtemps harcelé par une bande de brigands, n'a eu d'autre recours pour se débarrasser de la menace, que de recruter une compagnie de vaillants aventuriers...

... Le fils de l'autorité locale, un jeune et élégant jeune homme brandissant lance et chevauchant destrier, est envoyé en héraut pour accueillir les visiteurs. Mais aussi, et surtout, constater leurs bonnes intentions...



Le cheval, tout à fait dans son rôle :
cataclap, cataclap, cataclap...

La compagnie observe avec intérêt l'approche de l'énigmatique cavalier...



Le barbare, à la vue perçante :
Attention, cavalier en approche...

Le nain, observateur et narquois :
... et tout de soie vêtue le bougre ! héhé



La magicienne, en érudite :
Ce doit être un de ces fameux cavaliers, il correspond tout à fait à la description de cette catégorie d'aventurier ! Bizare, le village était sensé manquer de défenseurs...

Le Ranger, observateur et curieux :
Il est peut-être du coin... Snif, snif... cette odeur, me rappelle quelque chose !



L'elfe, naïvement :
snif, snif... bien sûr, c'est l'odeur du Shampoing
Excelsior de Loreliane, Le même que meua !

Le nain goguenard, s'adressant à la magicienne :
Mmh... dit-moi, ces cavaliers, c'est pas ces types là...
qui commencent leur carrière puceau ? !



Le barbare, sourire aux lèvres :
Crom ! Voilà pourquoi le chef du village fait appel à nous...

Le cavalier, parvenu à porté de voix :
Salutation belle compagnie ! J'ai l'honneur d'être...



La compagnie en cœur (sauf l'elfe) :

MMMOUHAAAAAAAAA!

1 - PERTINENCE & INSPIRATIONS

Les Cavaliers, un sacré panaché d'aventuriers !

De la pertinence du cavalier dans l'univers Naheulbeuk :

Parce qu'il n'existe actuellement pas de métier de combattant «instruit», non affilié à une religion. Et que la classe du Cavalier AD&D n'a pas encore été adaptée, pour le jeu de rôle Naheulbeuk. Les sources d'inspiration étant légion (voir ci-dessous) et le potentiel humoristique évident. Il m'a semblé indispensable et urgent, d'offrir à ce jeu ce nouveau métier !

Inspirations cavalière :

De l'éloquante fine lame au long nez, au chevalier errant idéaliste. En passant par le baron affabulateur, au patronyme imprononçable, la princesse rebelle. Sans oublier l'incontournable justicier (masqué ou pas) vêtu de blanc, de vert comme de noir. Ou encore l'émouvant séducteur hors-la-lois en quête d'honneur. Les variantes de gentilshommes(dames) charismatiques et batailleurs, au potentiel humoristique évident, sont innombrables. Le métier de Cavalier vous propose d'incarner celui qu'il vous plaira d'imaginer.

Exemples de cavaliers lourd célèbres :

Les Monty Python (Quête du Graal), Dirk l'Audacieux (Dragon's Lair), Don Quichotte (Miguel de Cervantes), le Chevalier Brayard (Donjon Pirate), les princes charmant, les vrais chevaliers (table ronde, etc), Brienne de Torth (Game of Throne), les Samourai, Buzz l'éclair (Pixar, Toy Story 1, 2 et 3).

Exemples de cavaliers léger célèbres :

Le Chevalier Blanc (Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine), Tonfa, le chevalier obscur (Donjon Monsters : Du ramdam chez les brasseurs), le Chat Potté (Shrek), Robin des bois, Zorro, Fan Fan, Les princes charmant, Princesse Rebelle (Pixar), Lagardère, Cyrano, les 4 Mousquetaires, le Baron de Munchhausen, Philibert (Les aventures d'un capitaine puceau), Link (Nintendo).

On rencontre des Cavaliers, dans les grands classiques...

...et aussi dans les jeux vidéo.



Cyrano de Bergerac
Duelliste éloquent

CAVALIER LÉGER



Don Quichotte
Chevalier à la triste figure

CAVALIER LOURD



Dirk l'audacieux
Dragon's Lair

CAVALIER LOURD



Link
Nintendo

CAVALIER LÉGER

2 - INTRODUCTION DU CAVALIER

Un nouveau métier, pour ceux qui savent parler aux chevaux.



Un Nôbleu qui cause à un cannaçon ?
mouahaha, ces niaiseux d'sang bleu, t'la
qu'ils se prennent pour des elfes !

Mouarf, Parler à un
bourrin, c'est un peu
comme offrir une fleur
à un barbare, non ?



Le Cavalier à dédê :

A l'image des métiers officiel du jdr Naheulbeuk, tel que les classiques Ranger, Mage et autre Guerrier. J'ai tenté de concevoir ce métier comme une adaptation Naheulbeukienne de la classe AD&D du même nom. Le Cavalier permet, dans sa version originale, d'incarner un chevalier. Dans cette adaptation, je propose d'étendre le concept à tous les gentilshommes (et dames) combattants d'ordinaire à cheval.

Le concept du personnage cavalier :

Le concept du personnage de cavalier, que je propose ici, est celui d'un guerrier noble donc, mais aussi et surtout d'un « noble combattant ». Entendre : un combattant qui fait les choses dans les règles de l'art. Par conséquent, qui s'impose et respecte un certain nombre de règles de conduite, dans la pratique d'une activité qui n'en nécessite pas. Un peu comme un boxeur qui respecterait les règles du sport, dans un combat de rue où tous les coups sont permis.

Mais c'est en cela qu'on reconnaît les grands sportifs... heu, Cavaliers. Ils aiment les challenges ! Pour cela il faut avoir une sacrée personnalité. Le Cavalier a donc du charisme et lui faudra bien du courage.

Né noble donc, le Cavalier est également cultivé. Il a ainsi le profil du parfait Héraut (ne pas confondre avec un héros. un Héraut peut être un bon héros, mais un héros n'est pas forcément un bon héraut !)

Le concept du métier de cavalier :

Comme tout bon Cavalier qui se respecte, le cavalier sait mener la charge. Du fait de son éducation, il est aussi potentiellement capable d'aller au devant du groupe, en mission « diplomatique » ou de reconnaissance (s'il a développé des compétences d'éclaireur). Bref, c'est un homme de « tête ».

Toutefois, puisque les cavaliers lourds sont rarement de bon éclaireurs et les légers résistent rarement bien aux chocs des batailles. Il est logique que le métier de Cavalier implique de faire des choix et des sacrifices. Aussi, malgré un large choix de compétences, et vu les contraintes éthiques qu'il s'impose. Le Cavalier ne sera pas aussi polyvalent qu'un Ranger et un spécialiste le surclassera sans peine dans son propre domaine. Un Guerrier sera donc plus rude, un Ménestrel plus fin négociateur. Et un Voleur, ne s'encombrant pas de morale, bien plus versatile.

3 - PRÉCISIONS SUR LE COMBAT MONTÉ

L'introduction d'un métier de combattant monté est l'occasion d'effectuer quelques précisions ou éclaircissements sur cette activité ô combien dangereuse. Dans l'ensemble ce sont des évidences. Mais ça va mieux en le disant.

Compétences & combat monté. Le combat monté implique les compétences ci-dessous :

CHEVAUCHER : Nécessaire pour éviter de tomber quand on subit une blessure et pour utiliser tout type d'arme (de mêlée ou de tir), du dos d'une monture sans malus et sans trop de risques de démonter lamentablement.

AMBIDEXTRIE : Le combat monté ne permet pas d'utiliser simultanément une arme dans chaque mains.

TIRER CORRECTEMENT : Indispensable pour utiliser correctement une arme de tir. Tirer alors que la monture est en mouvement est possible mais avec malus. Recharger une arbalète du dos d'une monture prend 2 actions supplémentaires (impossible avec les arbalètes lourdes). On peut tirer sans malus, avec un arc ou une arbalète, que devant soit ou du côté de la main directrice. On peut tirer sans malus avec une arme de jet (javelot, dague, etc...) que devant soit ou sur les côtés.

ARMES DE BOURRINS : Le combat monté ne permet pas d'utiliser les armes à deux mains. A l'exception des lances qui peuvent être utilisées avec ou sans bouclier lors des charges de cavalerie. Mais également par les fantassins pour recevoir une charge de cavalerie.

CHERCHER DES NOISES : Un cavalier armé d'une lance et effectuant une charge sur un adversaire à pied sera considéré comme ayant la compétence **CHERCHER DES NOISES**. Un fantassin armé d'une pique (ou d'un grand pieu), recevant une charge, sera considéré comme ayant la compétence **CHERCHER DES NOISES**.

Mouvement des montures :

On peut calculer la vitesse de déplacement des chevaux ainsi : Mouvement égal à celui des humains X2. En soustrayant 4 à la valeur de protection (ainsi un cavalier avec valeur de protection 4 est considéré à 0). La force d'un cheval varie entre 16 et 20. Pouvant aller jusqu'à 22 pour les destriers.

Cavalier & montures en mêlée :

Un cavalier peut faire usage du **BOUCLIER** que contre des attaques (mêlée ou tir) venant de devant ou des côtés. Un cavalier ne peut **ESQUIVER** que des projectiles. Un cavalier ne peut **ATTAQUER** que sur les côtés (ni devant, ni derrière). Un cavalier peut attaquer devant lui, uniquement à l'aide d'une lance **ET** lors d'une charge monté. Toutefois il peut faire attaquer sa monture devant ou derrière lui, s'il est compétent et celle-ci dressé au combat. Montures et cavaliers ne peuvent attaquer simultanément. C'est soit l'un, soit l'autre. Au choix du cavalier.

Cavaliers & montures Blessés :

Un cavalier subissant une attaque critique ou une blessure grave doit réussir une épreuve de **CHEVAUCHER** pour ne pas démonter. Si une monture est blessé (a moins d'être dressé au combat et que le cavalier réussisse une épreuve de **CHEVAUCHER** pour en garder le contrôle et éviter de démonter), elle risque de faire démonter son cavalier (épreuve de **CHEVAUCHER**) et fuira le combat jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.

Charges :

CHARGE DE CAVALIER : Un cavalier compétent, peut décider de faire charger sa monture. Une charge consiste à effectuer un déplacement rapide d'au moins 6 mètres, qui se conclut d'une attaque frontale (uniquement devant soit). Pour que la charge soit valide le cheval doit être «lancé» (cf. tableau des déplacements). Ce déplacement doit être le plus droit possible en direction de la cible.

EFFET : Les dégâts (de la lance si le cavalier possède la compétence **ARMES DE BOURRINS** ou du cheval) sont doublés si l'attaque réussie. Un cavalier compétent et armé d'une lance, chargeant un adversaire à pied sera considéré comme ayant la compétence **CHERCHER DES NOISES**.

CHARGE STOPPÉE : Un obstacle ou une attaque qui ralentirait le mouvement de la monture stoppe la charge.

RECEVOIR UNE CHARGE : Un fantassin possédant la compétence **ARMES DE BOURRINS** et armé d'une pique (ou d'un grand pieu), pourra recevoir une charge de cavalerie s'il est en mesure de voir le cavalier. En restant sur place et en plantant son arme dans le sol.

EFFET : Les dégâts de l'arme sont doublés et la charge stoppée si l'attaque réussie. Un fantassin recevant une charge sera considéré comme ayant la compétence **CHERCHER DES NOISES**.

4 - NOTES DE CONCEPTION

Cette adaptation à soulevé nombres de questions. Je vous livre ici mes réponses, valables ou pas...

Origines et race :

En toute logique, pour pouvoir prétendre au métier de Cavalier. Une race (origine) doit avoir accès à une monture et être capable de la chevaucher. En plus de devoir disposer d'une catégorie sociale «dirigeante» capable d'intégrer des concepts chevaleresques. Bien sûr, en terre de Fangh, rien n'est impossible. Les compétences spécifiques du Cavalier (APPEL DU BRAVE et DUELLISTE) sont donc conçues, pour rendre brave tout héros quel qu'il soit, même un goblin !

Compétences spécifiques :

Les Cavaliers n'ont d'exceptionnel que le fait qu'ils se la jouent «beau joueur» et «esprit sportif» en toute circonstance et s'ingèrent un code d'honneur (APPEL DU BRAVE et DUELLISTE). Parce qu'ils trouvent que c'est plus classe de faire comme ça. Que la vie est plus grisante ainsi. Ou, pour Les plus méprisants d'entre eux, parce que ça leur permet de se distinguer du «bas peuple». Qui, il faut bien le dire, à déjà suffisamment de soucis comme ça, pour se compliquer ainsi la vie !

Compétences héritées :

En plus d'avoir une haute estime d'eux-même, Les Cavaliers ont un profil de combattant «intelligent». ils sont donc des interlocuteurs potentiellement valables pour tous les aventuriers (bourrin ou pas). Aussi, héritent-ils d'être candidat au poste de CHEF DE GROUPE en plus des compétences ÉRUDITION et CHEVAUCHER.

Compétences au choix :

Certains Cavalier laissent toujours leur adversaire frapper en premier (CHERCHER DES NOISES). Les cavaliers hors-la-lois, archer ou qui souhaitent jouer les éclaireurs (DÉTECTION) savent être discret pour ne pas avoir à affronter toute la garnison (DÉPLACEMENT SILENCIEUX). Accéder à des points d'observation avantageux et grimper aux arbres (ESCALADE). Certains cavalier affectionnent la lance de cavalerie ou l'épée à 2 main (ARME DE BOURRINS).

Compétences au choix en options :

Les Cavaliers sont des individus marginaux à forte personnalité, ayant été élevé dans des familles influentes. Ils ont donc accès à toutes sortes de choses et eu de nombreuses opportunités pour développer leur personnalité au grés de leur sensibilité. Je propose donc, à la création uniquement, quelques options de nature cosmétique pour illustrer cela. Ce qui devrait contribuer à rendre ce métier plus attractif, malgré ses exigences. Et permettre, à l'image du Cavalier, de provoquer son petit effet autour de la table lorsqu'un joueur aura la surprise de tirer devant ses petit camarades un Cavalier (ouaah cool !)... Sans danger particulier pour l'équilibre du jeu.

Options de caractéristiques au niveau 1 :

Pour avoir ALLURE et MANIÈRES Cavalières, point ne faut manquer de courage et de charisme ! Certains cavaliers, surnomé «Princes Charmants» sont tellement superficiels, qu'ils passent leur temps à rajuster leur tenue et en oublient de se battre ou à s'entraîner (choix : +CHA / -ATT ou PRD). D'autre encore, à moitié barge, qui portent le nom d'une célèbre marque de moutarde, n'ont aucune estime pour leur propre vie et font passer leur honneur avant toute chose (choix : +COU / -CARAC).

Note de lucidité naheulbeukienne, pour conclure :

En bref, le Cavalier est un personnage à vocation combattante. Qui ne dispose d'aucune compétence héritée de combat. Commence sa carrière avec ÉRUDITION et CHEVAUCHER (ça peut servir). CHEF DE GROUPE (pour faire jolie), et une compétence en communication optionnelle pour se distinguer. Mais surtout, qui se complique la vie avec un code d'honneur (APPEL DU BRAVE et DUELLISTE) digne d'un cycliste, qui renoncerait au dopage. autant dire, un vrai baltringue, mais potentiellement très fun à interpréter pour ces raisons. Tout particulièrement dans un univers déjanté comme celui de Naheulbeuk !

Seb'mouth présente :

LES FICHES MÉTIER DU CAVALIER



Une adaptation de la classe AD&D du même nom,
pour le jeu de rôle

LE DONJON DE
NAHCULBEUK
V 3.0

Supplément amateur professionnel, non officiel et gratuit.

JE SUIS UN CAVALIER (classe de prestige « puceau » dite du Héraut)

Personnage aspirant à briller dans les scènes d'action comme en société... certains diront superficiel. Aucune restrictions, le cavalier consent tous les sacrifices tant que ça n'entache pas son honneur. Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Je suis Cavalier. Bien né, j'ai reçu une éducation supérieure. bercé de contes romantiques et de récits chevaleresques je suis convaincu d'avoir toutes les qualités requises pour incarner l'un de ces héros de légende. Un beau jour, j'ai enfourché mon fidèle destrier (un cheval quoi) et suis parti en quête de gloire et de princesses à secourir. J'ai une réputation à me faire et pour ne pas déplaire, point ne faut manquer de panache (avoir la classe)! Cela implique de faire bonne figure en toute situation. Facile, j'ai un don pour ça et puis mon honneur est à ce prix!

J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DU BRAAV' (INT) : Le héros aime montrer qu'il est brave. A du mal à battre en retraite et a ne pas être volontaire.

DUELLISTE (INT) : le héros aime la baston face à face ! Il résiste mal aux provocations et Jamais n'attaque lâchement.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

ÉRUDITION (INT) : permet de savoir lire, écrire et compter.

CHEF DE GROUPE : le héros pense qu'il est un bon chef.

Je peux développer les compétences suivantes :

- Armes de bourrin (accès au combat à 2 mains)
- Chercher des noises (attaque le premier)
- Déplacement silencieux (AD minimum 10)
- Détection (pour éviter pièges et dangers)
- Escalader (AD minimum 10)
- Intimider (pour faire peur aux ennemis)
- Nager
- Tirer correctement (utiliser des armes de jet)
- Truc de mauziette (résistance à la douleur - FO minimum 12)



Uniquement à la création, Je peux développer l'une des compétences suivantes :

- Naïveté touchante (je suis peut-être puceau ou bien brave. En tout cas, j'en ai l'air)
- Fariboles (je suis un séducteur, poète ou peut-être affabulateur. Je m'exprime avec aisance)
- Méfiance (peut-être soupçonneux ou pire, parano. ça bouillonne à l'intérieur)
- Parler aux animaux (je fait des tresses à mon canasson en lui faisant la conversation)



LES CAVALIERS EN TERRE DE FANGH :

L'organisation féodale n'ayant plus cours. Être noble en terre de Fangh et amateur de contes romantiques comme d'idéal chevaleresque c'est être, au mieux marginal, au pire un grand malade.

Chevalerie & traditions Fanghiennes

De nos jours, obtenir son brevet de chevalier est toujours un must pour tout ambitieux désireux de se hisser aux plus hauts sommets. La prestigieuse mais vieillissante école de chevalerie de Glargh (ou autre lieu en rapport avec l'histoire de la chevalerie), accueille toujours les fils et filles des plus anciennes et opulentes familles Fanghiennes, qui la financent encore aujourd'hui.

Bien sûr, au fil du temps le diplôme a évolué. «Manœuvre Politique & Gestion des Forces Vives» sont à présent, les matières en vogue. Tandis que, la voie royale qu'était autrefois «Vertues Chevaleresques & Métier des Armes», encore enseigné symboliquement en souvenir des bonnes vieilles traditions, est devenue la voie privilégiée des cancre et autres désespérés. Ainsi, vous l'aurez pu constater, rares sont les chevaliers voués aux turpitudes de l'aventure et de ses donjons.

Origines & motivations des Cavaliers aventureux

Qu'ils soient fraîchement sortis de l'école ou pas, les Cavaliers aventuriers que l'on rencontre en terre de Fangh n'ont de noble que le nom. Issues de familles défavorisées par les jeux du pouvoir ou peut-être bafoué, ruiné, déchû, déclarés inapte à l'exercice de hautes fonctions ou encore hors-la-lois. Ils se sont trouvés privé ou dénué de tout privilèges, et ont choisi l'aventure, comme solution pour se refaire...

Les mauvaises langues prétendent, que l'idéal chevaleresque n'est que poudre aux yeux destiné à masquer leur véritable nature. Que le destin les a jeté sur les chemins de l'aventure, car ce ne sont que des gens foutres d'enfants gâtés, orgueilleux, imbéciles ou réfractaires à la modernité. Il faut bien dire que, malgré des airs de famille évident, il existe en terre de Fangh autant de code de chevalerie que de cavaliers.

Les Cavaliers & l'aventure :

Personnage fougueux mais prévisible, le Cavalier n'écoute que son cœur et n'a de dieu ou de maître que ceux qu'il reconnaît comme tel. Et bien que nombre de Cavaliers se réclament du vertueux Braat'. Ce ne sont pas des Paladins, mais avant tout des nobles qui aiment la baston. Ils s'engagent dans l'aventure de la plus dangereuse des manières qui soit, avec l'inépuisable énergie qui les caractérise. Faisant fi des dangers, ils n'hésitent pas à aller au devant d'eux, comme des pièges tendus, s'ils jugent que c'est ainsi que les choses doivent être faites. Pas la peine de vous dire que la maladie est vite diagnostiquée !

Toutefois ils ne sont pas tous suicidaires. Certains sauront se montrer rusé et même discret. Mais jamais ne combattront lâchement. Même le pire des Cavaliers ne conçoit le combat autrement que sous forme de face à face (duel). Lui, seul (ou avec le groupe), contre tous. En effet, le Cavalier n'est pas un vulgaire guerrier. Prompt à rendre la justice, il n'en est pas moins dangereux. Imaginez ce qu'un défaut de bon sens, chez un justicier auto-proclamé, pourrait avoir comme conséquences.

Homme d'honneur sophistiqué et plutôt charmant au premier abord. Il tend toutefois à devenir pénible au quotidien. Particulièrement s'il lui prend de partager avec son groupe, les certitudes morales et les contraintes comportementales qu'il s'inflige de bon cœur. Prompt à secourir et courtiser princesses. Le Cavalier passera, aux yeux d'un public averti, pour élégant courtisant, plutôt que vulgaire séducteur. Plus rares, les Cavalières se distinguent de leurs homologues masculins, par un tempérament nettement plus farouche. N'ont point réputation à courtiser. Mais plutôt de répondre promptement aux avances inopportunes... par des baffes !

Le Cavalier : Fonction & Champ de compétence

Tous les Cavaliers savent monter à cheval, bien sûr. Sont relativement instruits et se défendent question baston. Ils occuperont donc aisément une fonction d'autorité au sein d'une compagnie d'aventuriers. Les plus élégants rempliront à merveille le rôle de héraut du groupe.

Capable d'acquiescer un large panel de compétences, le Cavalier n'est pas un aventurier polyvalent, comme le ranger, mais doit se spécialiser pour être efficace. Aussi les plus costauds et bagarreurs s'équiperont lourdement de l'armure et du bouclier, pour assurer en première ligne. Les plus habiles, qui auraient développé des compétences d'éclaireur ou d'archer, délaisseront l'armure complète au profit de vêtements plus souples et discrets.

Le cavalier c'est aussi un jargon professionnel !

Les expressions suivantes ont également cours en terre de Fangh : Avoir l'air..., une allure..., être vêtu à la..., des manières..., de façon... Cavalière. Sans oublier l'indispensable présence du Cavalier, pour ces dames, dans les bals ! Sachez enfin, qu'en terre de Fangh on ne dit pas : «Docteur en science mécanique», mais «Chevalier ès ingénierie».

CAVALIER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 11, COU minimum : 12, FO minimum 9, INT minimum : 10

Restrictions/avantages :

- > aucune restrictions, un gentilhomme consent tous les sacrifices tant que ça n'entache pas son honneur.
- > Le cavalier ne peut changer de métier, on né gentilhomme, on meurt gentilhomme.

EV initiale : 35 (Humain) ou valeur initiale +5 pour les autres origines.

Allure & Manières Cavalière : En raison sa spécificité, le cavalier peut choisir au niveau 1, de soustraire 1 point d'une CARACTERISTIQUE ou à l'ATTAQUE ou la PARADE, pour l'ajouter à son CHARISME ou son COURAGE.

Au niveau 1, le cavalier possède un cheval (peut-être un destrier, si le cavalier parle aux animaux). Ils peuvent également posséder un bijoux (sceau, médaillon précieux à ses yeux) et au moins un objet de qualité (épée, bouclier...). Plus exceptionnellement, un coup spécial de guerrier (hérité du géniteur ou maître d'arme). Enfin, puisque le bien le plus précieux d'un cavalier est son honneur, il lui faudra choisir un surnom éloquent !

Pour disposer de son véritable héritage, (maison de ville moyenne ou son équivalent à la campagne) s'il en reste quelque chose bien sûr. Il lui faudra régler ce problème en jeu (la cause et les conditions de réhabilitation du cavalier sont laissés à la discrétions des MJ, en concertation avec le PJ).

Compétences héritées : APPEL DU BRAAV', DUELLISTE, CHEVAUCHER, ERUDITION, CHEF DE GROUPE.

Compétences au choix : armes de bourrin, chercher des noises, déplacement silencieux, détection, escalader, intimider, nager, tirer correctement, truc de maudiette.

Compétences au choix à la création uniquement : Naïveté touchante ou Fariboles ou Méfiance ou Parler aux animaux.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES DES CAVALIERS :

APPEL DU BRAAV' (INT) :

Description PJ : Le héros aime montrer qu'il est brave. Il a du mal à battre en retraite et a ne pas se porter volontaire.

Description MJ : Le héros pense qu'il est brave et aime en faire la démonstration. Il a du mal à battre en retraite et à ne pas se porter volontaire pour les tâches ou les missions qui nécessitent du courage et que quelqu'un se dévoue pour les accomplir.

S'il ne parvient pas à résister à l'appel du braav', il ne cessera pas le combat ou (à moins d'être sévèrement blessé, ou de ne posséder aucune des compétences requises) se portera volontaire pour une mission. Même si ça l'oblige à devoir accompagner une conne au bal, le met en danger... et lui coûte un bras !

Utilisation : épreuve INT+4 du héros, pour consentir à fuir un combat ou pour ne pas se porter volontaire. Un héros possédant cette compétence ne peut pas bénéficier d'APPEL DES RENFORTS.

Échec : Le héros peut se retrouver volontaire pour une mission pourrie ou une cortée. Ou ne pouvant pas fuir, se retrouver seul face à l'ennemi. Devoir affronter un membre de son groupe sujet à l'APPEL DU SAUVAGE.

Rattrapage : Les équipiers peuvent tenter une épreuve de CHA pour le raisonner.

DUELLISTE (INT) :

Description PJ : le héros aime la baston face à face ! Il n'attaque pas par surprise et résiste mal aux provocations.

Description MJ : Le héros, aime la baston et ne se fait pas prier quand on le provoque. Il pense aussi que c'est lâche d'attaquer dans le dos et que c'est plus amusant si les ennemis savent qui va les bouillaver. Il déclare donc toujours ses intentions avant d'attaquer, par des provocations ou autres fanfaronades, pour se faire connaître de ses ennemis.

Utilisation : épreuve INT+4 du héros pour résister à une provocation. Il perd toujours l'effet de surprise et jamais ne tentera d'attaquer dans le dos. Un héros possédant cette compétence ne peut pas utiliser la compétence FRAPPER LACHEMENT

Échec : Une provocation peut le faire cesser de fuir. L'obliger à affronter un adversaire plus balèze que lui. Le faire tomber dans un piège ou une embuscade.

Rattrapage : Les équipiers peuvent tenter une épreuve de CHA pour le raisonner.

Seb'mouth présente :

CAVALIER(E)S PRÉ-TIRÉS

Le errant - Cavalier lourd - lancier
La rebelle - Cavalier léger - archer
Le spadassin - Cavalier léger - épéiste
Le charmant - Cavalier léger - qui sent bon



Les grands classiques du métier de cavalier,
pour le jeu de rôle

LE DONJON DE
NAHCULBEUK
V 3.0

Supplément amateur professionnel, non officiel et gratuit.

LE ERRANT (ORIGINE HUMAIN)

Je suis Cavalier. Bien né, j'ai reçu une éducation supérieure. bercé de contes romantiques et de récits chevaleresques je suis convaincu d'avoir toutes les qualités requises pour incarner l'un de ces héros de légende. Un beau jour, j'ai enfourché mon fidèle destrier (un cheval quoi) et suis parti en quête de gloire et de princesses à secourir. J'ai une réputation à me faire et pour ne pas déplaire, point ne faut manquer de panache (avoir la classe)! Cela implique de faire bonne figure en toute situation. Facile, j'ai un don pour ça et puis mon honneur est à ce prix!



J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DU BRAAV' (INT) : Le héros aime montrer qu'il est brave. A du mal à battre en retraite et a ne pas être volontaire.

DUELLISTE (INT) : le héros aime la baston face à face ! Il résiste mal aux provocations et Jamais n'attaque lâchement.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

ÉRUDITION (INT) : permet de savoir lire, écrire et compter.

CHEF DE GROUPE : le héros pense qu'il est un bon chef.

J'ai développé les compétences suivantes :

> Arme de bourrin (pour manier armes à 2 mains et lances)

> Intimider (pour faire peur aux ennemis)

Je pourrais développer les compétences suivantes :

Chercher des noises (attaque le premier)

Déplacement silencieux (AD minimum 10)

Détection (pour éviter pièges et dangers)

Escalader (AD minimum 10)

Nager

Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

Truc de manziette (résistance à la douleur - FO minimum 12)

Fiches d'accompagnement :

> La feuille de personnage.

> La fiche du métier de Cavalier.

> La fiche complémentaire « les cavaliers en terre de Fangh ».

> La fiche de l'humain doit être jointe mais elle est ici d'une utilité restreinte, du fait de l'ajout du métier de cavalier qui ne lui permet pas de choisir n'importe quelle compétence comme les autres humains sans métier.



A reporter sur la feuille de personnage :

| CHA | COU | INT | AD | FO | ATT / PRD | DESTIN |
|------------|------------|------------|-----------|-----------|------------------|---------------|
| 11 | 13 | 10 | 10 | 11 | 8/10 | 2 |

Équipement suggéré (voir feuille de personnage) :

DIVERS : Cheval rapide, Sceau familial. ARMES : Bouclier Saldur, Lance, Épée, Dague de qualité

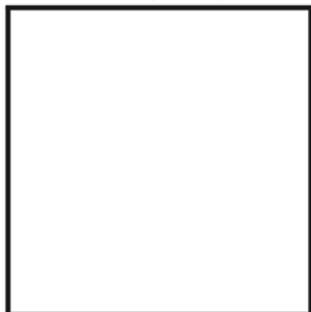
VÊTEMENTS & PROTECTIONS : Casque métal, Cotte de maille basique avec manches. Gants & bottes cuir.

Vos compétences figurent sur votre fiche d'origine et/ou votre fiche de métier

Je dessine mal, tant pis

Nom : _____ Surnom : _____ Sexe : Masculin

Origine : Humain Métier(s) : Cavalier (errant)



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

POINTS DE DESTIN

| | | |
|----------|--|--|
| 2 | | |
|----------|--|--|

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI



OR **40**

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

ARGENT

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

CUIVRE

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

MACHINS PRÉCIEUX

Sceau familial
Cheval rapide

ENERGIE VITALE (EV-PV)

| | | | | | | | |
|------------|-----------|--|--|--|--|--|--|
| MAX | 35 | | | | | | |
| | | | | | | | |

ENERGIE ASTRALE (EA-PA)

| | | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|--|
| MAX | | | | | | | |
| | | | | | | | |

MAGIE PHYS.
Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.
Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE

COURAGE (COU)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|------------|-----------------------|-----------|--|--|--|--|
| ORIG. | 13 | modifié... | 14 | +1 | | | | |
| | | | <small>casque</small> | | | | | |

INTELLIGENCE (INT)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|--|--|--|--|--|--|
| ORIG. | 10 | modifiée... | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|--|--|--|--|--|--|

CHARISME (CHA)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|------------|-----------------------|-------------------------|-----------|--|--|--|
| ORIG. | 11 | modifié... | 11 | -1 | +1 | | | |
| | | | <small>casque</small> | <small>bouclier</small> | | | | |

ADRESSE (AD)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|-----------------------|-----------------------|-----------|--|--|--|
| ORIG. | 10 | modifiée... | 7 | -1 | -2 | | | |
| | | | <small>casque</small> | <small>armure</small> | | | | |

FORCE (FO)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|--|--|--|--|--|--|
| ORIG. | 11 | modifiée... | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|--|--|--|--|--|--|

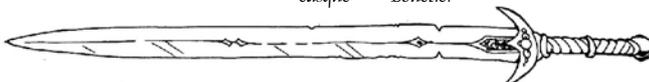


ATTAQUE (AT)

| | | | | | | | | |
|--------------|----------|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| ORIG. | 8 | modifiée... | 8 | 7 | 8 | 7 | 8 | 8 |
|--------------|----------|-------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|

PARADE (PRD)

| | | | | | | | | |
|--------------|-----------|-------------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------|-------------------------|-------------------------------------|--|
| ORIG. | 10 | modifiée... | 9 | 11 | 9 | 6 | 8 | 10 |
| | | | <small>armure & casque</small> | <small>épée & Bouclier</small> | <small>épée</small> | <small>poignard</small> | <small>lance 2 mains à pied</small> | <small>lance & Bouclier à cheval</small> |



ARMURES ET PROTECTIONS

| |
|--|
| PR : valeur de protection - RUP : point de rupture |
| Cotte de maille basique avec manches (AD-2) |
| Bottes de cuir |
| Gants de cuir |
| Casque métal (CHA-I / AD -I / COU +I) |
| Bouclier Saldur™ (AT-I / PRD+2 /CHA+I) |

| | |
|-----------|--------------|
| PR | RUP. |
| 4 | 1 à 3 |
| ... | 1 à 4 |
| ... | 1 à 4 |
| 1 | 1 à 3 |
| 1 | 1 à 3 |

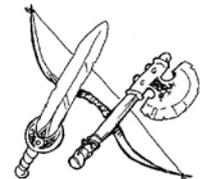
TOTAL PROTECTION



ARMEMENT ET BASTON

| |
|---|
| PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture |
| Poignard de qualité (AT-I/PRD-4) |
| Épée de qualité |
| Lance (PRD -2) |

| | |
|-------------|--------------|
| P.I. | RUP. |
| 1d+1 | 1 à 3 |
| 1d+4 | 1 à 3 |
| 1d+4 | 1 à 3 |



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

VÊTEMENTS : Tenue d'aventurier, étuis poignard, fourreau épée.
 SAC DE QUALITÉ : briquet amadou, outre d'eau 1L, bourse
 FONTES : Couverture d'aventurier, écuelle & couverts en fer, Corde 10 m.

LA REBELLE (ORIGINE HUMAIN)

Je suis *Cavalière*. Bien né, j'ai reçu une éducation supérieure. bercé de contes romantiques et de récits chevaleresques je suis convaincu d'avoir toutes les qualités requises pour incarner l'un de ces héros de légende. J'aime le parfum de l'aventure. Sentir le vent dans mes cheveux. Hélas, mes parents se sont mis en tête de me marier. J'ai donc enfourché mon fidèle destrier et suis partie en quête de gloire et d'aventure. Espérant qu'un jour, peut-être, je saurais les convaincre de me laisser libre de mon destin. Car point n'ai besoin de mari pour assumer mon héritage !



J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DU BRAAV' (INT) : Le héros aime montrer qu'il est brave. A du mal à battre en retraite et a ne pas être volontaire.

DUELLISTE (INT) : le héros aime la baston face à face ! Il résiste mal aux provocations et Jamais n'attaque lâchement.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

ÉRUDITION (INT) : permet de savoir lire, écrire et compter.

CHEF DE GROUPE : le héros pense qu'il est un bon chef.

J'ai développé les compétences suivantes :

> Parler aux animaux (je fait des tresses à mon canasson en lui faisant la conversation)

> Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

Je pourrais développer les compétences suivantes :

Armes de bourrin (accès au combat à 2 mains)

Chercher des noises (attaque le premier)

Déplacement silencieux (AD minimum 10)

Détection (pour éviter pièges et dangers)

Escalader (AD minimum 10)

Intimider (pour faire peur aux ennemis)

Nager

Truc de mauviette (résistance à la douleur - FO minimum 12)

Fiches d'accompagnement :

> La feuille de personnage.

> La fiche du métier de Cavalier.

> La fiche complémentaire « les cavaliers en terre de Fangh ».

> La fiche de l'humain doit être jointe mais elle est ici d'une utilité restreinte, du fait de l'ajout du métier de cavalier qui ne lui permet pas de choisir n'importe quelle compétence comme les autres humains sans métier.



A reporter sur la feuille de personnage :

| | | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|------------------|-----------------|
| CHA : | COU : | INT : | AD : | FO : | ATT / PRD | DESTIN : |
| 12 | 12 | 10 | 13 | 9 | 8*/10 | 1 |

* Bonus d'adresse compris

Équipement suggéré :

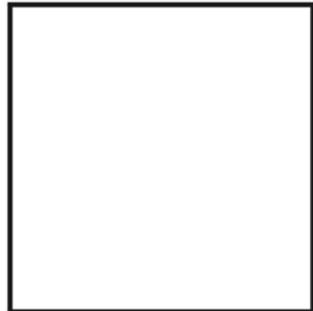
DIVERS : Destrier (intelligent, dressé et qui m'est fidèle), médaillon familial. ARMES : arc court de qualité, épée, dague. VÊTEMENTS & PROTECTIONS : bottes et Gambion luxe avec manches.

Vos compétences figurent sur votre fiche d'origine et/ou votre fiche de métier

Je dessine mal, tant pis

Nom : Nom Surnom : _____ Sexe : Féminin

Origine : Humain Métier(s) : Cavalière (rebelle)



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

POINTS DE DESTIN

| | | |
|----------|--|--|
| 1 | | |
|----------|--|--|

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI



OR **35**

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

ARGENT

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

CUIVRE

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

MACHINS PRÉCIEUX

Médaillon familial
Destrier fringant

ENERGIE VITALE (EV-PV)

| | | | | | | | |
|-----|-----------|--|--|--|--|--|--|
| MAX | 35 | | | | | | |
| | | | | | | | |

ENERGIE ASTRALE (EA-PA)

| | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|
| MAX | | | | | | | |
| | | | | | | | |

MAGIE PHYS.
Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.
Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE **10**
Moyenne COU, INT et FO

COURAGE (COU)

ORIG. **12**

| | | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|--|
| modifié... | | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|--|

INTELLIGENCE (INT)

10

| | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|
| modifiée... | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|

CHARISME (CHA)

12

| | | | | | | | |
|------------|------------------------|-------------------------|-----------|--|--|--|--|
| modifié... | 15 | +1 | +2 | | | | |
| | <small>Gambion</small> | <small>Destrier</small> | | | | | |

ADRESSE (AD)

13

| | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|
| modifiée... | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|

FORCE (FO)

9

| | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|
| modifiée... | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|



ATTAQUE (AT)

ORIG. **8**

| | | | | | | | |
|-------------|----------|--|--|--|--|--|--|
| modifiée... | 7 | | | | | | |
|-------------|----------|--|--|--|--|--|--|

PARADE (PRD)

10

| | | | | | | | |
|-------------|-------------------------|--|--|--|--|--|--|
| modifiée... | 6 | | | | | | |
| | <small>poignard</small> | | | | | | |



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

Gambion luxe avec manches (CHA+I)

Bottes de cuir

Gants de cuir

PR

RUP.

2

1 à 3

...

1 à 4

...

1 à 4

TOTAL PROTECTION

2



ARMEMENT ET BASTON

PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

Poignard de qualité (AT-I/PRD-4)

Épée de qualité

Arc court de qualité correcte

P.I.

RUP.

1d+1

1 à 3

1d+4

1 à 3

1d+2

1 à 4



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

VÊTEMENTS : Vêtement de noble (CHA+I), Manteau imperméable, étuis poignard, fourreau épée.

BESACE : briquet amadou, outre d'eau IL, bourse, champoing

FONTES : Couverture de noble, écuelle & couverts en fer, Corde 10 m.

CARQUOIS : 20 flèches de qualité (Rupture : 1 à 4)

LE SPADASSIN (ORIGINE DEMI-ELFE)

Je suis Cavalier. Bien né, j'ai reçu une éducation supérieure. bercé par les récits d'aventure chevaleresques de mon papa je suis convaincu d'avoir toutes les qualités requises pour incarner l'un de ces héros de légende. Hélas, je me suis laissé entraîner dans une fâcheuse histoire et suis à présent hors-la-lois et en cavale. J'ai un honneur à recouvrer et pour ne pas déplaire, point ne faut manquer de panache (avoir la classe)! Cela implique de faire bonne figure en toute situation. Facile, j'ai un don pour ça et puis mon honneur est à ce prix!

J'ai développé les compétences de cavalier et demi-elfe suivantes :

APPEL DU BRAAV' (INT) : Le héros aime montrer qu'il est brave. A du mal à battre en retraite et a ne pas être volontaire.

DÉTECTION : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.

DUELLISTE (INT) : le héros aime la baston face à face ! Il résiste mal aux provocations et Jamais n'attaque lâchement.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

CHOURAVER (AD) : donne un bonus pour toutes les épreuves de vol à la tire.

ÉRUDITION (INT) : permet de savoir lire, écrire et compter.

CHEF DE GROUPE : le héros pense qu'il est un bon chef.

MÉFIANCE (INT) : permet de savoir si un autre personnage ment.

J'ai développé les compétences suivantes :

> Naïveté touchante (J'ai l'air gentil de mon elfe de maman)

> Chercher des noises (attaque le premier)

Je pourrais développer les compétences suivantes :

Armes de bourrin (accès au combat à 2 mains)

Déplacement silencieux (- AD minimum 10)

Détection (pour éviter pièges et dangers)

Escalader (- AD minimum 10)

Intimider (pour faire peur aux ennemis)

Nager

Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

Truc de manziette (résistance à la douleur - FO minimum 12)

Fiches d'accompagnement :

> La feuille de personnage.

> La fiche du métier de Cavalier.

> La fiche complémentaire « les cavaliers en terre de Fangh ».

> La fiche origine des demi-elfes

A reporter sur la feuille de personnage :

CHA : COU : INT : AD : FO : ATT / PRD DESTIN :

11

12

10

13

9

9*/10

1

Équipement suggéré :

DIVERS : Cheval, sceau familial. ARMES : Épée de noble, dague de qualité.

VÊTEMENTS & PROTECTIONS : Bonnet à plume, gants, veste toile renforcée pour voleur, bottes elfiques (héritées de mon cavalier de papa, que lui avait offert ma maman).

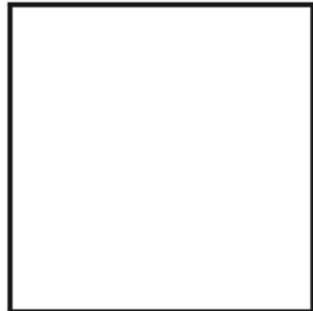
* Bonus d'adresse compris

Vos compétences figurent sur votre fiche d'origine et/ou votre fiche de métier

Je dessine mal, tant pis

Nom : Nom Surnom : _____ Sexe : Masculin

Origine : Demi-elfe Métier(s) : Cavalier (spadassin)



NIVEAU 1



EXPÉRIENCE (XP)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

POINTS DE DESTIN

1

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI



OR 35

ARGENT

CUIVRE

MACHINS PRÉCIEUX

Sceau familial

Cheval rapide

ENERGIE VITALE (EV-PV) MAX 33

ENERGIE ASTRALE (EA-PA) MAX

MAGIE PHYS.
Moyenne INT et AD

MAGIE PSY.
Moyenne INT et CHA

RÉSIST. MAGIE 10
Moyenne COU, INT et FO

COURAGE (COU) ORIG. 12 modifié... 13 +1
Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel

INTELLIGENCE (INT) 10 modifiée...

CHARISME (CHA) 11 modifié... 14 +1 +1 +1
bouclier bottes épée

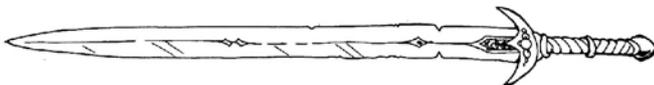
ADRESSE (AD) 13 modifiée...

FORCE (FO) 9 modifiée...



ATTAQUE (AT) ORIG. 9 modifiée... 9
Reportez dans ces cases vos caracs modifiées par le matériel

PARADE (PRD) 10 modifiée... 8
dague



ARMURES ET PROTECTIONS

- PR : valeur de protection - RUP : point de rupture
- Veste toile verte renforcée, manches (AD+I, discrétion)
- Bottes elfique (CHA+I)
- Gants de cuir
- Bonnet de cuir luxe, avec plume

PR **RUP.**

| | |
|------------|--------------|
| 2 | 1 à 3 |
| 1 | 1 à 3 |
| ... | 1 à 4 |
| 1 | 1 à 3 |

TOTAL PROTECTION

4



ARMEMENT ET BASTON

- PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture
- Dague de qualité (PRD-2)
- Épée de noble (COU+I / CHA +I)

P.I. **RUP.**

| | |
|-------------|--------------|
| 1d+2 | 1 à 4 |
| 1d+3 | 1 à 3 |



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

- VÊTEMENTS : Vêtement d'aventurier, étuis poignard, fourreau épée.
- BESACE : briquet amadou, outre d'eau IL, bourse, champoing
- FONTES : Couverture d'aventurier, écuelle & couverts en bois, Corde 20 m.

LE CHARMANT (ORIGINE HUMAIN)

Je suis Cavalier. Bien né, j'ai reçu une éducation supérieure. bercé de contes romantiques et de récits chevaleresques je suis convaincu d'avoir toutes les qualités requises pour incarner l'un de ces héros de légende. Un beau jour, j'ai enfourché mon fidèle destrier (un cheval quoi) et suis parti en quête de gloire et de princesses à secourir. J'ai une réputation à me faire et pour ne pas déplaire, point ne faut manquer de panache (avoir la classe)! Cela implique de faire bonne figure en toute situation. Facile, j'ai un don pour ça et puis mon honneur est à ce prix!



J'ai développé les compétences suivantes :

APPEL DU BRAAV' (INT) : Le héros aime montrer qu'il est brave. A du mal à battre en retraite et a ne pas être volontaire.

DUELLISTE (INT) : le héros aime la baston face à face ! Il résiste mal aux provocations et Jamais n'attaque lâchement.

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

ÉRUDITION (INT) : permet de savoir lire, écrire et compter.

CHEF DE GROUPE : le héros pense qu'il est un bon chef.

J'ai développé les compétences suivantes :

> Fariboles (je suis un séducteur. Je m'exprime avec aisance)

> Intimider (Pour faire peur aux ennemis)

Je pourrais développer les compétences suivantes :

Armes de bourrin (accès au combat à 2 mains)

Chercher des noises (attaque le premier)

Déplacement silencieux (AD minimum 10)

Détection (pour éviter pièges et dangers)

Escalader (AD minimum 10)

Nager

Tirer correctement (utiliser des armes de jet)

Truc de manziette (résistance à la douleur - FO minimum 12)

Fiches d'accompagnement :

> La feuille de personnage.

> La fiche du métier de Cavalier.

> La fiche complémentaire « les cavaliers en terre de Fangh ».

> La fiche de l'humain doit être jointe mais elle est ici d'une utilité restreinte, du fait de l'ajout du métier de cavalier qui ne lui permet pas de choisir n'importe quelle compétence comme les autres humains sans métier.



A reporter sur la feuille de personnage :

| | | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|------------------|-----------------|
| CHA : | COU : | INT : | AD : | FO : | ATT / PRD | DESTIN : |
| 14 | 12 | 10 | 9 | 10 | 7/10 | 3 |

Équipement :

DIVERS : Cheval, sceau familial, parfums & champoing de luxe. ARMES : épée de noble, bouclier.

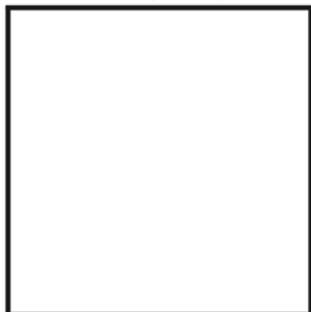
VÊTEMENTS & PROTECTIONS : élégant couvre chef à plumes, gants, bottes, Gambion luxe avec manches.

Vos compétences figurent sur votre fiche d'origine et/ou votre fiche de métier

Je dessine mal, tant pis

Nom : Nom Surnom : _____ Sexe : Masculin

Origine : Humain Métier(s) : Cavalier (charmant)



NIVEAU

1



EXPÉRIENCE (XP)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

POINTS DE DESTIN

| | | |
|----------|--|--|
| 3 | | |
|----------|--|--|

MES RICHESSES À MOI QUE J'AI



OR **80**

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

ARGENT

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

CUIVRE

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

MACHINS PRÉCIEUX

Sceau familial
Cheval rapide et robuste

ENERGIE VITALE (EV-PV)

| | | | | | | | |
|-----|-----------|--|--|--|--|--|--|
| MAX | 33 | | | | | | |
| | | | | | | | |

ENERGIE ASTRALE (EA-PA)

| | | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|--|
| MAX | | | | | | | |
| | | | | | | | |

MAGIE PHYS.

MAGIE PSY.

RÉSIST. MAGIE

10

COURAGE (COU)

ORIG. **12**

modifié...

| | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|--|--|--|--|
| 14 | +1 | +1 | | | | |
| | casque | épée | | | | |

INTELLIGENCE (INT)

ORIG. **10**

modifiée...

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

CHARISME (CHA)

ORIG. **14**

modifié...

| | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|--|--|--|
| 17 | +1 | +1 | +1 | | | |
| | bouclier | épée | gambion | | | |

ADRESSE (AD)

ORIG. **9**

modifiée...

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

FORCE (FO)

ORIG. **10**

modifiée...

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|



ATTAQUE (AT)

ORIG. **7**

modifiée...

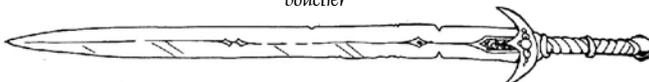
| | | | | | | |
|----------|----------|--|--|--|--|--|
| 6 | 7 | | | | | |
|----------|----------|--|--|--|--|--|

PARADE (PRD)

ORIG. **10**

modifiée...

| | | | | | | |
|-----------|-----------------|-------|--|--|--|--|
| 12 | 8 | | | | | |
| | épée & bouclier | dague | | | | |



ARMURES ET PROTECTIONS

PR : valeur de protection - RUP : point de rupture

| | | |
|---|--|--|
| Gambion luxe avec manches (CHA+I) | | |
| Bottes de cuir | | |
| Gants de cuir | | |
| Casque ouvragé à plumes (COU +I) | | |
| Bouclier Saldur™ (AT-I / PRD+2 / CHA+I) | | |

PR

RUP.

| |
|----------|
| 2 |
| ... |
| ... |
| 1 |
| 1 |

| |
|--------------|
| 1 à 3 |
| 1 à 4 |
| 1 à 4 |
| 1 à 3 |
| 1 à 3 |

TOTAL PROTECTION

4



ARMEMENT ET BASTON

PI : points d'impacts, dégâts infligés - RUP : point de rupture

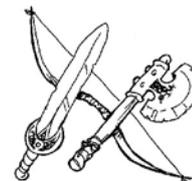
| | | |
|--------------------------------|--|--|
| Dague de qualité (PRD-2) | | |
| Épée de noble (COU+I / CHA +I) | | |

P.I.

RUP.

| |
|-------------|
| 1d+2 |
| 1d+3 |

| |
|--------------|
| 1 à 4 |
| 1 à 3 |



ÉQUIPEMENT, BABIOLES, FRINGUES

VÊTEMENTS : Vêtements de noble avec cape (CHA+I), étuis poignard, fourreau épée.

BESACE : briquet amadou, outre d'eau IL, bourse, champoing loreliane (CHA+I/tjour, 3 doses)

FONTES : Couverture de noble, écuelle & couverts en fer, Corde 10 m.