

Classe de Prestige

Le Chevalier des Dragons Pourpres

Extrait & traduit par Anthony
Forgotten Realms Campaign Setting



Les Fameux Dragons Pourpres du Cormyr sont perçus à travers tout Féerûne comme un exemple parfait de soldats disciplinés, valeureux et loyaux. Cette réputation, largement méritée, provient en partie des actions héroïques menées par leurs Officiers: Les Chevaliers Dragon Pourpre.

Etre chevalier Dragon Pourpre nécessite de posséder d'importantes compétences martiales et une force mentale exceptionnelle. De nombreux guerriers, rangers et paladins embrassent la carrière de chevalier. Par contre peu de voleurs ou de clercs sont connus se trouvent dans les rangs de ses derniers. Les mages et ensorceleurs rejoignent plus volontiers, quant à eux, les rangs des redoutables mages de guerre du Cormyr, quant aux barbares, ils sont trop indisciplinés pour faire de bons officiers. Les druides et les moines vivent trop retirés de la civilisation pour trouver un quelconque attrait pour cette carrière. En règle générale, les PNJ chevalier Dragon Pourpre se trouvent à la tête des armées royales cormyriennes. Il est cependant possible de jouer un chevalier dragon sans

avoir de liens directs avec l'armée cormyrienne, le titre peut être uniquement honorifique. De même, il n'est pas nécessaire d'être un chevalier pour servir dans l'armée cormyrienne. Cette classe de prestige peut d'ailleurs être utilisée comme modèle pour les officiers d'autres armées des royaumes ou pour représenter les membres d'un ordre de chevalerie particuliers. Si tous les officiers des Dragons Pourpres ne bénéficient pas de cette classe, la plupart des Grands Officiers ont suivi cet entraînement.



Pré requis

Alignement : non chaotique, non mauvais

Dons : Combat monté, Prestige

Bonus de base à l'attaque : +4

Compétences : Diplomatie ou intimidation 2 rangs, Ecouter 2 rang, Equitation 2 rangs, Observation 2 rangs

Spécial : avoir servi dans les Dragons Pourpres

Compétences de classe

Grimper (For), Diplomatie (Cha), Intimidation (cha), Saut (For), Equitation (Dex), Natation (For)

Points de compétence

2 points par niveau + modificateur d'INT.

Armes et armures

Un chevalier des Dragons sait manier les armes de guerre, les armures légères, intermédiaires et lourde ainsi que le bouclier.

Dé de Vie : D10

Le tombeau du Seigneur des Marches
Section naissance d'un Héros

Traduction de la classe de prestige « Purple Dragon' Knight » issue de Forgotten Realms Campaign Setting

Illustration: Guild thief - Illustrated by Sam Wood- extrait du site officiel de Wizard

ADD, Forgotten Realms & tous les termes rattachés sont propriétés exclusive de Wizard Of The Coast

Cri de ralliement

Un chevalier peut pousser un puissant cri afin de galvaniser ses troupes. La plupart du temps il s'agit de " Pour le Cormyr!". Tous les alliés du chevalier dans un rayon de 18 m bénéficie alors d'un bonus de +1 au jet d'attaque et un bonus à la vitesse de déplacement de 1m50 jusqu'au début du prochain tour de jeu du Chevalier. Traditionnellement les officiers lancent ce fameux cri de guerre lorsqu'il sonne la charge. Un chevalier peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour..

Bouclier Héroïque

Un chevalier peut protéger un compagnon lors d'un engagement et accorder un bonus de +4 à la CA au lieu d'un +2 normalement accordé (Voir p135 of the player's handbook)

Inspirer le Courage

Cette capacité fonctionne comme celle du barde. Pour être affectés, les alliés du chevalier doivent l'entendre discourir pendant au moins un round. Ils bénéficient alors d'un bonus de +2 aux JP contre les charmes et la peur ainsi qu'un +1 au jet d'attaque et de dommage. Les effets durent tant que le chevalier continue d'haranguer ses alliés et 5 rounds après qu'il ait arrêté ou que ses compagnons ne peuvent plus l'entendre. Tout en encourageant ses compagnons, le chevalier peut continuer à combattre.

Inspirer la Peur

Une fois par jour, le chevalier peut provoquer la peur chez ses adversaires. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que le sort (DD 13 + modificateur de Charisme). Les alliés sont immunisés contre ce pouvoir.

Oath Of Wrath

Une fois par jour, le chevalier peut désigner un adversaire dans un rayon de 18 m. Durant toute la rencontre, le chevalier bénéficie alors d'un bonus de +2 sur ses jets d'attaques, de dommages, de sauvegarde, et de compétences contre cet adversaire uniquement. Les effets de ce pouvoir cessent immédiatement si le chevalier vient à attaquer quelqu'un d'autre que son adversaire désigné (les attaques d'opportunité n'entrent pas en compte) ou s'il fait mine de s'éloigner durant plus d'un round de son adversaire.

Final Stand

Une fois par jour, un chevalier peut inspirer ses troupes pour qu'elles se surpassent augmentant ainsi leur endurance et leur puissance. Tous les alliés dans un rayon de 3 m du chevalier gagnent temporairement 2d10 PV. Le chevalier affecte un nombre de créatures et pour un temps égal à son niveau + son modificateur de charisme.

Table 1-1 : Le Chevalier des Dragons Pourpres					
Niv.	Attaque	Vigueur	Réflexe	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Cri de ralliement, Bouclier héroïque
2	+2	+3	+0	+0	Inspirer le courage (1 fois par jour)
3	+3	+3	+1	+1	Inspirer la peur
4	+4	+4	+1	+1	Oath Of Wrath, inspirer le courage (2 fois / jour)
5	+5	+4	+1	+1	Final Stand