

Le Chevalier de la Rose Sanglante

Nommés d'après le symbole qui marque leur souffrance, ces gens sont perpétuellement en quête afin d'honorer la mémoire de leur amante. Leur cœur est sans cesse déchiré par les doux souvenirs contrastant avec un sentiment de solitude et de perte.

Personne ne sait exactement comment la Rose Sanglante apparaît à l'amant, il n'est même pas certain qu'elle soit réelle. Souvent la rose est trouvée sur le lit de la défunte, un matin quelques jours après la mort de celle-ci. Les Chevaliers de la Rose Sanglante préfèrent les méthodes subtiles et raffinées aux grands déploiements de forces impressionnants pour parvenir à leurs fins.

Leur apparence est souvent proche de l'image que l'on pourrait se faire d'un noble de la renaissance (cape, richement vêtus, une épée de duel appropriée à l'époque, etc.). Ils utilisent volontiers des gestes théâtraux et dramatiques.

Dé de vie: d8

Requis

Compétences

Acrobatie:	7 rangs
Discrétion:	10 rangs
Equilibre:	7 rangs
Déplacement Silencieux:	10 rangs

Dons

Arme de Prédilection (Rapière)
Arme en main
Botte Secrète (Rapière)
Esquive
Volonté de fer

Spécial

A du souffrir la perte de son amante. (Ceci est intentionnellement vague, car il existe plusieurs raisons qui pourraient pousser quelqu'un à se lancer dans cette voie.)

Notes

Cette classe peut nécessiter pas mal de réglages afin d'être parfaitement utilisable dans une campagne. Le MJ doit se sentir libre de modifier les requis ou caractéristiques de la classe à sa guise.

Cette classe n'est pas réservée aux hommes, le terme est utilisé par souci de simplicité.

Compétences de Classe

Les compétences du Chevalier de la Rose Sanglante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Déplacement Silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Intimidation (Cha), Perception Auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), et Représentation (Cha).

Points de compétence à chaque niveau: 4 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la Classe

La Rose Sanglante: Chaque rose est légèrement différente, mais elles ont toutes la particularité de saigner. Cette rose est plutôt un symbole qu'une véritable plante, elle n'a besoin que du dévouement du chevalier pour exister. Généralement, le chevalier tient la rose dans une main, qui sera considérée vide pour l'utilisation du don botte secrète et le lancement de sorts (mais pas pour les pouvoirs de chevalier nécessitant une main libre). Le chevalier peut tirer des pouvoirs de la rose en arrachant des pétales ou des épines (ceux-ci repoussent immédiatement). Pour chaque élément ainsi arraché, le chevalier perd 1 PV, qu'il pourra récupérer uniquement de façon naturelle, car la rose est une partie de lui-même. Si par contre il utilise le sang de la rose, il ne perd aucun point de vie, en revanche il sera fatigué (p.84 du *GdM*) pour une durée déterminée par le pouvoir. Il peut même choisir d'arracher le cœur de la rose; dans ce cas, il meurt sur le champ, au-delà de toute possibilité de résurrection. Cet acte désespéré peut avoir des conséquences énormes, à définir avec le MJ et à condition de rester dans l'esprit de cette classe. Si un tel personnage venait à détruire un rosier (même par inadvertance), il ne pourra pas utiliser les pouvoirs de sa rose avant qu'un jour entier ce soit écoulé. La rose elle-même est indestructible, et si elle devait être perdue, elle finirait par réapparaître auprès du chevalier, à un moment où il n'y prêterait pas attention.

Code de conduite: Un chevalier de la rose sanglante dédie chacun de ses actes à son amante. S'il venait à faillir à sa mémoire, la rose fanerait, jusqu'à tomber en poussière le jour où il aura complètement arrêté de penser

à son amante. Dans ce cas, le chevalier perdrait tout ses niveaux pris en tant que chevalier de la rose sanglante ainsi que tout souvenir de la rose elle-même.

Armes et Armures: Le chevalier n'acquiert aucune compétence supplémentaire en ce domaine.

Lame Acérée (Su): En arrachant une épine de la rose, la rapière s'affûte et se couvre de pointes. Ceci ajoute un bonus de +2 aux dégâts de ce round. L'activation de cette capacité est une action gratuite, utilisable une fois par round.

Elan de compassion (Sp): En ôtant gentiment un pétale de la rose, une cible humanoïde est emplie de sympathie et d'intentions bonnes à l'encontre du chevalier. Traitez ce pouvoir comme un sort de *Charme Personne* (DD 13 + Mod. De Cha) utilisable une fois par jour.

Passion et Tourmente (Sp): Après avoir bu quelques gouttes du sang de la rose, le chevalier est investi du pouvoir de réveiller un tourbillon de passion et de tourmentes qui surcharge complètement l'âme d'un humanoïde. La victime doit avoir conscience du chevalier et être à moins de 10m. Les effets de ce pouvoir sont les mêmes que ceux d'un sort d'*Immobilisation des personnes* (DD 13 + Mod. de Cha). Ce pouvoir est utilisable une seule fois par jour, et le chevalier reste fatigué durant un round entier.

Sub Rosa (Su): Les chevaliers de la Rose Sanglante aiment se déplacer sans être remarqués. Il leur suffit de placer un pétale dans la bouche afin de rendre leur pas aussi doux qu'un pétale de rose et de s'entourer d'une aura de discrétion. Tout ceux qui tentent de faire un jet de détection, perception auditive ou de sens de la nature pour pister le chevalier subissent un malus de -5. L'aura dure un nombre de minutes égales au niveau de Chevalier de la Rose Sanglante + Mod. de Cha; elle s'active comme une action standard. Le chevalier peut à tout temps avaler ou cracher le pétale (action gratuite) afin de mettre fin à ce pouvoir. Le pétale se dissout à

lorsque la durée est écoulée. Il faut un pétale frais pour initier l'aura.

Déluge d'Épines (Sp): Tel une métaphore pour exprimer la rage qu'il ressent, le chevalier peut projeter une grêle d'épines contre ses ennemis. Pour cela il doit prendre trois épines dans sa main et les lancer contre ses victimes. Dès qu'elles quittent sa main, les épines se divisent et se dispersent avant de s'écraser contre leur cible. Cette attaque prend la forme d'un cône de 7.5m de long et inflige 1d6 dégâts par niveau de Chevalier de la Rose Sanglante. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et accorde un jet de réflexes à DD 13 + Mod de For pour demi dégâts.

Doux Rêves (Sp): Un fois par jour, un chevalier peut prendre cinq pétales, les déposer sur sa paume ouverte et tendue vers ses cibles, puis les leur souffler, comme l'on soufflerait un baiser. Les victimes se sentent submergés dans un état de bien-être et s'endorment, croyant être au côtés de l'être qu'ils chérissent. Ce pouvoir affecte 4d6 dés de vie de créatures humanoïdes dans un cône de 16,5 m (les plus proches en premier, celles avec le moins de dés de vie en cas d'égalité). Un jet de volonté réussi contre DD (13 + Mod. de Cha) annule l'effet. Une créature qui a au moins deux fois plus de dé de vie que le personnage a de niveau de Chevalier de la Rose Sanglante est immunisé contre cet effet. Suivez les règles du sort *sommeil* pour les créatures affectées. La durée est d'une minute par niveau de Chevalier de la Rose Sanglante.

Coup de Grâce (Su): En versant sept gouttes du sang de la rose sur la lame de la rapière, celle-ci devient une arme dévastatrice qui cherche le cœur de l'ennemi et lui inflige un énorme sentiment de désespoir. La victime meurt souvent dû au choc émotionnel. Le chevalier doit consacrer un action complexe afin de préparer la lame et de porter une seule attaque. Ceci attire des attaques d'opportunité. Si l'attaque touche, considérez que l'ennemi vient de recevoir un coup de grâce, sauf que le jet de sauvegarde est un jet de volonté qui s'effectue contre un DD de (dégâts infligés + mod. de Cha). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et le chevalier est fatigué jusque à ce qu'il ait passé une nuit de repos.

Chevalier de la Rose Sanglante

Niveau	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Lame Acérée
2	+2	+0	+0	+3	Élan de compassion
3	+3	+1	+1	+3	Passion et Tourmente
4	+4	+1	+1	+4	Sub Rosa
5	+5	+1	+1	+4	Déluge d'Épines
6	+6	+2	+2	+5	Doux Rêves
7	+7	+2	+2	+5	Coup de Grâce

Merci à Monte Cook de m'avoir permis d'utiliser des idées de son livre "Book of Eldritch Might".