



Frère de la Cape

Une classe de prestige pour DnD 3ed et 4ed
Traduite de Path of the Swords

Les frères de la Cape sont des personnages mystérieux qui utilisent des armes que beaucoup considèrent comme étranges et fantasques. Ils s'installent rarement dans les communautés qu'ils traversent et sont considérés comme des étrangers où qu'ils se trouvent.

Il existe de nombreuses rumeurs les concernant, ils seraient des vampires, ou encore leurs capes seraient en fait des créatures vivantes qui contrôlent l'esprit de leurs hôtes humains. Bien que ces contes ne reflètent pas la vérité, ils servent la fraternité, leur garantissant la tranquillité lorsqu'ils arrivent dans un nouveau village.

Les frères ont une mission secrète, bien que les membres de plus bas niveau ne la connaissent pas. Les anciens forment en fait une armée de l'ombre destinée à combattre les drows, l'ennemi héréditaire des créateurs de l'école.

De nombreux membres sont entraînés spécialement pour enseigner les techniques et les philosophies de la Cape-lame, et leur but n'est autre que de former un groupe de guerriers compétents pour l'assaut final contre leurs ennemis souterrain.

Frère de la Cape 3.5:

Niveau	BBA	Vigueur	Reflexes	Volonté	Spécial
1	1	2	0	0	Bonus à la discrétion, Arme de prédilection (Cape-lame)
2	2	3	0	0	Tromperie de la Cape, Retranchement, Attaque sournoise +1d6
3	3	3	1	1	Léger comme la brise 1/jour, Arme de spécialisation.
4	4	4	1	1	Attaque sournoise +2d6, Ombres tourbillonnantes
5	5	4	1	1	Apparence du Manteleur 1/jour
6	6	5	2	2	Attaque instantané, Léger comme la brise 2/jour
7	7	5	2	2	Désarmement défensif
8	8	6	2	2	Ombres tourbillonnantes de maître, attaque sournoise +3d6
9	9	6	3	3	Léger comme la brise 3/jour
10	10	7	3	3	Apparence du Manteleur améliorée

Dés de vie: D10

Pré-requis:

BBA: +5

Dons: Maniement d'une arme exotique (Cape-lame), Reflexes surhumains

Spécial: Doit être patronné par un membre titulaire de la fraternité.

Compétences de classe:

Les compétences apprises par la fraternité sont les suivantes: Artisanat (Int), Bluff (Cha), Discrétion (Dex), Equitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Saut (For)

Points de compétence par niveau: 2 + modificateur d'Int

Aptitudes de classe:

Compétences d'armes et armures: Un frère de la Cape est compétent avec toutes les armes à une main les armures légères et moyennes et les boucliers.

Bonus à la Discrétion: Au 1er niveau, le frère de la cape apprend à se dissimuler en se servant de sa cape, il gagne un bonus de +4 à la compétence Discrétion lorsqu'il la porte.

Arme de prédilection: Au 1er niveau, le frère de la cape gagne le don arme de prédilection: Cape-lame.

Tromperie de la Cape: Au 2nd niveau, le frère de la Cape apprend à utiliser sa cape comme un outil de tromperie en combat. Il gagne un bonus de +4 à tous les tests pour feinter en combat (voir manuel des joueurs)

Retranchement Au 2nd niveau, le frère de la Cape apprend à placer sa cape pour qu'elle lui fournisse une protection en combat. Sa cape lui fournit la même protection qu'une armure de cuir, sans le risque d'échec aux sorts.



Attaque sournoise: Cette capacité est similaire à celle des roublards excepté que le frère de la Cape utilise sa Cape-lame. Si le personnage possède déjà cette capacité d'une autre classe, les dommages infligés s'additionnent.

Arme de spécialisation: Au 3ème niveau, le frère de la Cape gagne le don arme de spécialisation (Cape-Lame). Le personnage n'a pas besoin de posséder les niveaux de guerriers prérequis pour gagner ce don.

Léger comme la brise: A partir du 3ème niveau, le frère de la cape gagne la capacité de voler sur de courte distance en utilisant sa cape. Le personnage peut voler sur 27 mètres chaque fois qu'il utilise ce pouvoir. Il peut l'utiliser une fois par jour au niveau 3 puis gagne une utilisation par jour au niveau 6 et 9

Ombres tourbillonnantes: A partir du 4^{ème} niveau, le frère de la Cape apprend à utiliser sa cape autour de lui pour dissimuler sa véritable position. Utiliser cette capacité compte comme une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité et permet au frère de gagner une dissimulation partielle de l'attaque qu'il compte utiliser (20% chance d'échec). Au niveau 8, le frère de la cape gagne la dissimulation totale lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Apparence du Manteleur: Cette capacité fonctionne comme la capacité druidique de Forme animale excepté que le frère ne peut se transformer qu'en Manteleur. Il gagne toute la capacité des manteleurs comme décrit dans la Manuel des monstres. Le frère peut rester dans cette forme jusqu'à une heure avant de reprendre son apparence normale. A partir du niveau 10 le frère peut passer d'une forme à l'autre à volonté sur une action standard, bien qu'il ne gagne les bénéfices de la guérison qu'une fois par jour. Il n'y a plus de limite à la durée de la métamorphose. De plus le frère peut choisir de prendre la forme d'un manteleur classique ou celle d'une version évoluée à 16Dv.

Attaque instantanée: Au 6^{ème} niveau, les maîtres des frères de la cape frappent leurs opposants à une vitesse aveuglante. Le personnage peut faire ses attaques et attaques d'opportunité avec sa cape-lame même s'il est pris au dépourvu. Elle permet également au frère d'effectuer une attaque au prix d'une action partielle, même s'il est surpris.

Désarmement défensif: Au 7^{ème} niveau, le frère de la cape apprend à tirer avantage des maladresses de ses adversaires en utilisant sa cape pour les soulager de leurs armes. Chaque fois qu'un adversaire rate une attaque contre le frère, celui-ci gagne une attaque d'opportunité qu'il peut utiliser pour le désarmer. Cette action ne provoque pas d'attaque d'opportunité contre le frère. Si le personnage a déjà effectué une attaque d'opportunité cet assaut, il ne peut le faire une seconde fois avec cette capacité à moins qu'il possède le don combat réflexe.

Organisation:

Les desseins de la fraternité

La fraternité a deux buts différents – l'un connu de tous, l'autre caché. Le but connu consiste à promouvoir les traditions de la cape-lame. Le but caché est de constituer un vivier de guerriers capable de se battre contre les drows.



Leader

Nyrrik Maanhalja (NB elfe male Gue6/FdC10)

Activités courantes

De part le vaste monde, la Fraternité de la Cape n'est rien d'autre qu'une école martiale exotique parmi d'autre. Mais c'est le choix de l'arme, la cape-lame (appelée *tuulakiljunen*, ou "manteau épine," en elfique), qui était l'emblème d'un groupe de guerriers elfes disparus connus comme les *Tuulanihen*, qui laisse perplexe même les plus sages des sages

Depuis leur citadelle, cachée dans les profondeurs d'une ancienne forêt, la fraternité cultive une image de mystère et d'excentricité. Ses grands maîtres opèrent ouvertement et font peu d'efforts pour cacher leurs activités, qui consistent principalement à entraîner des guerriers intéressés par un style de combat qui accentue le subterfuge car la cape-lame requiert la plus extrême subtilité pour être efficace en combat.

L'organisation est cependant bien plus qu'une simple école de combat. Elle est en fait un vestige décadent des *Tuulanihen*, des défenseurs d'élite de l'ancien empire elfe de Muutlainjen. Ce royaume était unique dans le sens où il existait aussi bien en surface que sous la surface du monde, en Outreterre. Étonnamment, les habitants n'étaient pas uniquement des elfes de lumière, des drows qui avaient abjuré leurs pratiques maléfiques vivaient aussi parmi eux. Durant une brève période, il sembla que la fracture entre les deux branches du peuple elfe pourrait être guérie. Mais cela ne pouvait pas durer.

Des drows impénitents attaquèrent Muutlainjen et le détruisirent, réduisant en esclavage ses habitants et éparpillant les autres à la surface du monde.

Quelques membres du *Tuulanihen* survécurent et entreprirent de faire passer les secrets de leur style de combat aux générations suivantes. Jusqu'à ce qu'ils puissent un jour s'enfoncer en outreterre et se venger des drows.

Les chefs de la Fraternité sont conscients qu'il s'agit d'un objectif à long terme qui prendra encore des générations avant de s'achever, mais ils s'y préparent avec application.

En attendant ils conduisent des raids contre les drows. Ils combattent également ceux qui s'allient avec eux et aident les ennemis des elfes noirs autant qu'ils le peuvent.

Intégrer la Fraternité dans une campagne:

La Fraternité de la Cape peut être utilisée de plusieurs façons dans une campagne fantastique. Dans son acception la plus basique, l'organisation n'est rien de plus qu'une école de combat. De nombreux personnages, particulièrement les guerriers et les roublards, pourront s'intéresser à ses compétences uniques pour améliorer leur répertoire de techniques de combat. La fraternité accepte facilement les nouveaux membres, même ceux dont l'alignement ou l'historique peuvent sembler singuliers. Ce ne sera pas une surprise, mais comme les membres de l'ancien royaume de Muutlainjen, les frères croient en la rédemption. Pour eux, tout le monde a droit à une seconde chance.

La Fraternité n'est pas obligée de rester limitée à un simple groupe de guerriers exotiques dotés de pouvoirs extraordinaires. Le groupe pourrait travailler en conjonction avec les autorités civiles pour réhabiliter des criminels ou entraîner les gamins des rues. Bien que d'origine elfique, le groupe est extraordinairement ouvert et tolérant, persuadé que Muutlainjen représente le modèle parfait où toutes les races pourraient vivre ensemble. De la même manière, la reconstruction de Muutlainjen peut prendre plusieurs formes, notamment une quête épique pour reconquérir leur royaume souterrain et retrouver l'héritier du trône.

Naturellement, la guerre contre les drows représente un autre élément important du groupe et peut être facilement inclus dans toutes campagnes où les elfes noirs sont les grands méchants.



Frère de la Cape 4ed:

Prérequis: Guerrier ou Voleur

Aptitude du Frère de la Cape:

Tromperie de la Cape (niveau 12): Le frère de la Cape apprend à utiliser sa cape comme un outil de tromperie en combat. S'il dépense un point d'action, il peut effectuer deux jets pour celle ci et utiliser l'un des deux résultats.

Retranchement (niveau 12): Le frère de la Cape apprend à placer sa cape pour qu'elle lui fournisse une protection en combat. Sa cape lui fournit la même protection qu'une armure de cuir féérique.

Attaques instantanées (niveau 16): Au 16ème niveau, les maitres des frères de la cape frappent leurs opposants à une vitesse aveuglante. Le personnage peut faire ses attaques et attaques d'opportunité avec sa cape-lame même s'il est surpris. Elle permet également au frère d'effectuer une attaque au prix d'une action mineure, même s'il est surpris.

Pouvoirs du Frère de la Cape:

Léger comme la brise **Frère de la Cape utilitaire 12**

Votre cape se déploie dans votre dos, et vous vous envollez

A volonté
Action de mouvement **Personnelle**

Effet: vous volez d'un nombre de cases égal à votre vitesse de déplacement. Vous devez vous poser à la fin de ce mouvement.

Apparence du Manteleur **Frère de la Cape utilitaire 16**

Vous adoptez la forme d'un terrifiant manteleur, planant au dessus de la mêlée pour fondre sur vos ennemis

Quotidien * Primale
Action libre **Personnelle**

Effet: Jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'un manteleur de votre taille. Sous cette forme, vous avez une VD en vol égale à votre VD+2. Vous ne pouvez plus manipuler d'objets tant que vous êtes transformé. Utilisez le profil du faucon de givre du Bestaire vol 2 pour représenter le manteleur.

Nouvelle arme:

Arme	Cout	Dommage	Critique	Type
Cape-lame	40 P.or	1d6	19-20/x2	Slashing

Baron.zéro et Freya Haukursdottr le 15-07-2009