



le Scriptorium

présente :

une règle pour
D&D 3.5/4



LE FRÈRE DE LA CAPE

LE FRÈRE DE LA CAPE



UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D PAR BARON ZÉRO

Textes : Path of the Swords, Baron Zéro et Freya Haukursdottir

Relecture : Thanatos

Mise en page : Rowen Ellendyl



Toutes les illustrations de ce document (sauf mention contraire) sont la propriété de *Wizards of the Coast*.

FRÈRE DE LA CAPE

Les Frères de la Cape (FdC) sont des personnages mystérieux qui utilisent des armes que beaucoup considèrent comme étranges et fantastiques. 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, lui garantissant la tranquillité lorsqu'un de ses membres arrive 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, les ennemis héréditaires des créateurs de l'école.

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

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 capables de se battre contre les drows.

LEADER

Nyrrik Maanhalja
NB elfe male Gue 6/FdC 10

ACTIVITÉS COURANTES

De par le vaste monde, la Fraternité de la Cape n'est rien d'autre qu'une école martiale exotique parmi d'autres. 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, car 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.

guerriers et les roubards, 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. Comme les membres de l'ancien royaume de Muutlainjen, les Frères croient en la rédemption. Pour eux, tout le monde à 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.



INTÉGRER LA FRATERNITÉ DANS UNE CAMPAGNE

La Fraternité de la Cape peut être utilisée de plusieurs façons dans une campagne fantastique. Dans son acceptation la plus basique, l'organisation n'est rien de plus qu'une école de combat. De nombreux personnages, particulièrement les



FRÈRE DE LA CAPE (D&D 3.5)

Dés de vie : d10

PRÉREQUIS

BBA : +5

Dons : Maniement d'une arme exotique (Cape-lame), Réflexes 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 1^{er} niveau, le Frère de la Cape gagne le don Arme de prédilection (cape-lame).

Tromperie de la Cape

Au 2^{ème} 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 2^{ème} 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 aptitude grâce à une autre classe, les dégâts infligés s'additionnent.

Spécialisation martiale

Au 3^{ème} niveau, le Frère de la Cape gagne le don Spécialisation martiale (Cape-Lame). Le personnage n'a pas besoin de posséder les niveaux de guerriers prérequis pour obtenir ce don.

Léger comme la brise

À partir du 3^{ème} niveau, le Frère de la Cape obtient la capacité de voler sur une 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 une fois de plus par jour aux niveaux 6 et 9.

Ombres tourbillonnantes

À 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 un camouflage partiel (20% de chance d'échec) jusqu'à ce qu'il attaque. Au niveau 8, le Frère de la Cape bénéficie de la discrétion 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 toutes les capacités des Manteleurs comme décrit dans le *Manuel des Monstres*. Le Frère peut rester dans cette forme pendant une heure, avant de reprendre son apparence normale. À partir du niveau 10, le Frère peut passer d'une forme à l'autre à volonté par une action simple, bien qu'il ne profite des 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 16 DV.

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 at-

taques d'opportunité avec sa Cape-lame même s'il est pris au dépourvu. Cette capacité permet également au Frère d'effectuer une attaque au prix d'une action rapide, 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 obtient 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 pendant le round, il ne peut le faire une seconde fois avec cette capacité à moins qu'il ne possède le don Attaques réflexes.



FRÈRE DE LA CAPE

Niv.	BBA	RÉF.	VIG.	VOL.	SPECIAL
1	+1	+0	+2	+0	Bonus à la discrétion, Arme de prédilection (Cape-lame)
2	+2	+0	+3	+0	Tromperie de la Cape, Retranchement, Attaque sournoise +1d6
3	+3	+1	+3	+1	Léger comme la brise 1/jour, Arme de spécialisation
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise +2d6, Ombres tourbillonnantes
5	+5	+1	+4	+1	Apparence du Manteleur 1/jour
6	+6	+2	+5	+2	Attaque instantanée, Léger comme la brise 2/jour
7	+7	+2	+5	+2	Désarmement défensif
8	+8	+2	+6	+2	Ombres tourbillonnantes de maître, Attaque sournoise +3d6
9	+9	+3	+6	+3	Léger comme la brise 3/jour
10	+10	+3	+7	+3	Apparence du Manteleur améliorée

FRÈRE DE LA CAPE (D&D 4)

Une nouvelle voie de Parangon pour cette quatrième édition de *Donjons & Dragons*.

PRÉREQUIS

Classe : Guerrier ou Voleur

APTITUDES 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.

ARME : CAPE-LAME

COÛT	DOMMAGE	CRITIQUE	TYPE
40 Or	1d6	19-20/x2	Tranchant

POUVOIRS DU FRÈRE DE LA CAPE

Léger comme la brise (FdC, Utilitaire 12)

Votre cape se déploie dans votre dos et vous vous envolez.

À 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 (FdC, 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 *Bestiaire Vol. 2* pour représenter le Manteleur.



Image © www.patrickbrown.deviantart.com

Attaques instantanées (niveau 16)

Au 16^{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 surpris. Elle permet également au Frère d'effectuer une attaque au prix d'une action mineure, même s'il est surpris.