

L'Apôtre de la Fraternité

Dans le monde impitoyable et rempli de conflits de Donjons et Dragons, il existe des êtres qui défendent avec énergie la paix et la tolérance, les plus zélés partisans de ces nobles valeurs sont sans doute les Apôtres de la Fraternité. Pour eux, l'esclavage est une folie, un mendiant possède une dignité égale à celle d'un roi, les préjugés qui poussent le noble à mépriser le paysan sans terre sont une aberration, les bourgeois qui regardent de haut les pauvres, s'avèrent des idiots prétentieux. Les Apôtres de la Fraternité considèrent qu'ils n'y a pas de bien ou de mal absolu, que chacun, y compris les démons, les sorciers d'alignement chaotique mauvais, est capable d'apprendre à témoigner du respect et de la considération envers le faible et l'humble. Les plus ardents des Apôtres de la Fraternité n'ont pas peur de s'attaquer à des défis, qui leur donnent une réputation de fou, ou d'imbécile, en oeuvrant dans des rapprochements difficiles entre elfes et orques, barbares et paladins etc.

Les Apôtres de la Fraternité peuvent avoir de bonnes aptitudes guerrières, ils aiment la paix mais tiennent aussi à la vie, et parfois la seule façon d'arriver à se faire écouter d'un combattant, c'est en lui infligeant une défaite. On trouve des Apôtres de la Fraternité chez les humains, les elfes, les orques, les nains, et la plupart des autres races, néanmoins la majorité sont des humains ou des elfes. Un Apôtre de la Fraternité qui sollicite l'aide d'un de ses confrères sera soutenu énergiquement, une des principales règles de conduite chez ces personnes est de faire le maximum pour s'entraider mutuellement. Un Apôtre de la Fraternité est très utile pour un groupe de joueurs qui s'avère dans une situation périlleuse, à cause d'ennemis en surnombre, ou trop puissants, ses aptitudes surnaturelles qui neutralisent la colère et l'hostilité, augmentent considérablement les chances des joueurs d'éviter la mort. Si une négociation tourne mal, que le PNJ avec lequel traite les joueurs s'énerve, la capacité de l'Apôtre de la Fraternité à calmer, peut permettre aux PJ d'éviter un échec cuisant.

Style de vie : Les Apôtres de la Fraternité s'avèrent souvent des nomades, parce qu'ils souhaitent convaincre un maximum de personnes mais, il leur arrive de s'installer longtemps dans les lieux rongés par la haine et la dissension, car seul un travail de longue haleine garantit la disparition des préjugés profondément ancrés. Leur volonté de faire le bien les rapprochent des gens avec un alignement bon, mais il peut arriver qu'un Apôtre de la Fraternité fréquente une personne cruelle ou un magicien corrompu, parce que rendre plus respectueuse d'autrui les personnes qui aiment torturer, pousser les gens malveillants à arrêter de commettre des crimes, est une des buts principaux des Apôtres de la Fraternité. Certains paladins et prêtres admirent les Apôtres de la Fraternité, mais d'autres les considèrent comme des déviants dangereux. Un apôtre de la Fraternité chaotique a tendance à jouer les fauteurs de troubles, il répugnera à blesser ou à tuer qui que ce soit, mais il n'hésitera pas à multiplier les provocations (couvrir de suie ou de boue la statue d'un noble célèbre, appeler à la révolte...), à l'égard des nombreux puissants qui soutiennent une société fondée sur l'inégalité en fonction de la richesse, la race, le sexe. Les Apôtres de la Fraternité d'alignement neutres ou loyaux, sont plus modérés que les chaotiques, mais il n'empêche que eux aussi sont fréquemment en conflit avec les autorités politiques dominantes. L'état d'esprit rebelle des Apôtres de la Fraternité, explique pourquoi une partie d'entre eux notamment les chaotiques, arrivent à nouer des amitiés durables avec des roublards non maléfiques.

Religion : Les dieux d'alignement bons plaisent à une partie des Apôtres de la Fraternité, cependant tous ne sont pas pieux, la plupart croient en l'existence de forces supérieures, mais estiment que le monde physique est régi par les actes de mortels.

Alignement : Les Apôtres de la Fraternité sont tous bons, c'est une classe ouverte aux chaotiques, aux neutres et aux loyaux.

Armes et armures : Les Apôtres de la Fraternité n'aiment pas tuer, les armes qu'ils maîtrisent sont contondantes, servent avant tout à assommer. Leur entraînement martial est focalisé sur le maniement du bâton, du gourdin et de la matraque. Certains utilisent des arcs ou des arbalètes, mais ils tirent avec des flèches modifiées, sans pointe, dont le bout se termine par un petit sac de sable, accroché à la flèche grâce à de la colle ou une corde. L'Apôtre de la Fraternité est formé au port d'armures légères et intermédiaires, et sait se servir d'un bouclier. Une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement

silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Compétences de classe :

Les compétences de l'Apôtre de la Fraternité (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (géographie) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Sens de l'orientation (Sag) ;

Acquisition de points de compétences :

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur de Charisme) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur de Charisme

Avertissement : La classe d'Apôtre de la Fraternité est plus intéressante, s'il y a un ennemi ou un groupe ou une personne qui ressent de la haine ou avec des préjugés importants, que les joueurs doivent rencontrer plusieurs fois lors d'une campagne, cela fournira des occasions à l'Apôtre de la Fraternité d'exercer pleinement ses talents, d'apaiser la colère et de réduire l'égoïsme de personnages non joueurs qu'il rencontre.

Aptitudes des Apôtres de la Fraternité :

La caractéristique la plus importante des Apôtres de la Fraternité est le charisme, la deuxième à développer est la sagesse et la troisième l'intelligence. Un Apôtre de la Fraternité qui utilise ses pouvoirs sur une cible non consentante doit effectuer un jet de charisme, en opposition à l'intelligence de sa victime, si elle réussit, la victime devient immunisée pendant 24 heures aux pouvoirs de ce dernier.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Reflexe	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+3	Aura de confiance, Bon parleur, Répandre la Fraternité (2/jour)
2	+0	+2	+0	+3	Paix intérieure, Calmer autrui (5/ jour),
3	+0	+2	+0	+4	Volonté de fer, Répandre la Fraternité (3/jour)
4	+1	+2	+0	+5	
5	+2	+3	+1	+5	Neutraliser la colère violente (5/jour), Répandre la Fraternité (4/jour)
6	+3	+3	+1	+6	
7	+4	+3	+1	+7	Aura de confiance étendue
8	+4	+4	+1	+7	
9	+4	+4	+1	+8	
10	+5	+4	+2	+9	Charisme exceptionnel, Répandre la Fraternité (5/jour)
11	+6/+1	+5	+2	+9	
12	+6/+1	+5	+2	+10	Apaisement des esprits
13	+7/+2	+5	+2	+11	
14	+7/+2	+6	+2	+11	
15	+8/+3	+6	+3	+12	Affaiblir l'immoralité (5fois/jour)

16	+8/+3	+6	+3	+13	
17	+9/+4	+7	+3	+13	Répandre la Fraternité (6 /jour)
18	+9/+4	+7	+3	+14	
19	+10/+5	+7	+3	+15	
20	+11/+6/+1	+8	+4	+16	Destruction du vice (5fois/jour)

Aura de confiance : l'Apôtre de la Fraternité donne l'impression d'être quelqu'un de respectable, dès qu'il fait quelque chose de louche le charme est rompu.

Bon parleur : Chaque fois que l'Apôtre veut faire un jet de bluff, diplomatie, d'intimidation ou de représentation, et qu'il utilise sa voix, il a droit à un bonus de +2.

Répandre la Fraternité : Ce pouvoir ne marche que sur les créatures ayant au moins une intelligence de 4 et, se situant à moins de 50 mètres de l'Apôtre, il agit durant un mois, toute personne qui subit **Répandre la Fraternité**, devient incapable d'éprouver du racisme ou, de refuser de nouer une relation amicale avec quelqu'un à cause de facteurs comme l'apparence physique, la richesse, la rumeur. Ce pouvoir rend possible des amitiés et des amours normalement improbables, entre elfes et demi-orques par exemple, elles peuvent perdurer après que Répandre la Fraternité ait cessé d'agir, les souvenirs heureux et les liens noués changent durablement le comportement et font parfois disparaître complètement les préjugés les plus puissants. Ce pouvoir peut affecter plusieurs personnes, mais il y a un malus, de -1 sur le jet de charisme de l'Apôtre, s'il cible 2 personnes, de -2 pour 3, de -3 pour 4 etc. Un Apôtre de la Fraternité avec un niveau égal ou supérieur à 17, qui utilise ce sort, peut décider que son rayon d'action s'étend sur tous les individus dans un rayon de un kilomètre autour de lui, sans subir de malus sur son jet de charisme, néanmoins il subit un contrecoup qui le fait tomber pendant 24 heures dans le coma. Ce sort est totalement inefficace sur quelqu'un avec un alignement mauvais.

Paix intérieure : Nécessite au moins 10 minutes de concentration, apporte un bonus de +4, pendant une journée, à tout jet destiné à neutraliser des émotions comme la colère, le tourment ou la peur ;

Calmer autrui : La cible se détend, un garde sur le qui-vive arrêtera d'être aux aguets, un monstre normalement agressif laissera en paix le PJ et ses compagnons tant qu'ils se tiennent tranquilles ; ce pouvoir est inefficace sur la haine, la rage ou une cible qui est en train d'attaquer, ou se trouvant à plus de 50 mètres.

Neutraliser la colère violente : La victime de ce pouvoir est incapable de se battre, sauf si un agresseur tente de la tuer, ce sort agit pendant 24 heures. La portée du sort est de 100 mètres.

Aura de confiance étendue : L'Apôtre peut faire bénéficier des effets positifs d'**Aura de confiance** à tout allié se trouvant à moins de 20 mètres de lui.

Charisme exceptionnel : Version améliorée de Bon parleur sauf que le bonus passe de +2 à +4 ;

Apaisement des esprits : Tout allié de l'Apôtre situé à moins de 10 mètres de lui, obtient un bonus de +3 à tout jet de sauvegarde contre la peur, la terreur, la colère.

Affaiblir l'immoralité : La personne qui subit ce sort, devient incapable pendant une semaine de commettre des actes comme la torture, le meurtre prémédité, le vol par plaisir. Il faut que l'Apôtre soit à moins de 50 mètres de sa victime pour que le pouvoir ait une chance d'être efficace.

Destruction du vice : La victime de ce pouvoir change d'alignement de manière permanente, s'il est mauvais ou neutre il devient bon. La portée du sort est de 100 mètres.

Fait par Julien Martin
e-mail : enoia@laposte.net