

HÉROS & DRAGONS

Produit par les
FANS

AVENTURIERS D'ALARIAN



OPTIONS DE PERSONNAGES POUR HÉROS & DRAGONS



Supplément réalisé par Tibo BR
Une création **Scribes & Dragons**
Héros & Dragons et Alarian sont des créations de *Black Book Éditions* et la rédaction de *Casus Belli*.

Magic the Gathering est une création de *Wizards of the Coast*
The Lord of the Rings: The Card Game est une création de *Fantasy Flight Games*.

Illustrations de *Benjamin Giletti*, *Josu Hernaiz* et *Aleksander Karcz*.

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	1
AVANT-PROPOS	2
AVENTURIERS D'ALARIAN	2
LES LANGUES EN ALARIAN	2
LES NORVENNOIS	3
LA TRADITION DU LINDO	4
LES LIBRES-FORESTIERS DU GRAMLIN	6
MENTIONS LÉGALES	8

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans *Aventuriers d'Alarian*, ou en tout cas un premier échantillon.

Aventuriers d'Alarian est un projet de supplément d'options pour joueuses et joueurs de *Héros & Dragons* souhaitant incarner des personnages issus du cadre de campagne Alarian.

Ce supplément fait partie du label *Scribes & Dragons*, qui vise à développer des produits pour le jeu de rôle *Héros & Dragons*, notamment, et par extension tout jeu reposant sur la cinquième édition du plus vieux des jeux de rôle.

Cet échantillon que vous êtes en train de consulter est offert en guise de cadeau de remerciement à tous les nouveaux abonnés à la newsletter *Scribes & Dragons*.

Je vous en souhaite une bonne lecture et vous donne rendez-vous très vite pour de nouveaux projets *Scribes & Dragons*.

Tibo

LES LANGUES EN ALARIAN

En Alarian, on considère l'alarien officiel comme étant la langue commune.

À quelques différences de vocabulaire, d'accentuation et de règles de grammaires près, l'alarien reste parfaitement compréhensible par un rhagarronnais, un osgildien ou toute autre créature qui parle un dérivé de la langue des Hommes, ce qui est souvent appelé le commun. Il en va dès lors de même pour la langue du Rhagarron.

Si votre personnage est originaire d'Alarian, considérait toujours qu'il parle l'alarien et que cette langue remplace le commun dans la liste des langues qu'il parle. S'il rencontre des personnages d'autres contrées et que ceux-ci sont considérés comme parlant le commun, votre personnage et ces derniers sauront se comprendre comme s'ils parlaient l'exacte même langue.

LES NORVENNOIS

“L'épaisse couche de neige freinait l'avancée de Robur. Il ne lui manquait que quelques mètres pour assurer son tir et espérer abattre le magnifique cerf qui s'avançait lentement dans le silence de la forêt. Son pelage brun se distinguait très nettement dans le décor noir et blanc qui entourait le chasseur et sa proie. Un craquement soudain perturba l'attention de l'animal et du norvennois. Un rapide coup d'oeil et Robur sut : si le Veneur le souhaitait, ce serait finalement de la viande de grizzly qu'il offrirait à la communauté ce soir.”

Les alariens du Norven, ou norvennois, sont habitués depuis leur naissance à un climat hostile et à un environnement dangereux. Les menaces sont nombreuses dans les forêts et les montagnes de la région, sans compter sur toutes celles qui errent au-delà du mur.

RUDES, FIERS ET FIABLES

Dans la mesure où la période hivernale tend à durer les trois quarts de l'année, les alariens du norven sont habitués à vivre dans des conditions extrêmes et à supporter un froid intense. Ils savent également se contenter de peu pour se nourrir et ont une certaine aisance pour trouver du gibier en forêt, dans la toundra voire en montagnes.

Les norvennois sont un peuple plutôt fier, presque chauvins et à certains égards plutôt ra-

cistes. Ils ont une faible tolérance pour les autres peuples que les humains, bien qu'ils soient plus souples envers les nains. Ce sont également des travailleurs acharnés et dévoués, pour qui il n'y a pas de sot métier.

TRAITS DES NORVENNOIS

Humain valeureux habitué à des conditions difficiles, vous possédez les capacités suivantes, au lieu de celles prévues pour les humains (page 54 du Manuel des Règles de *Héros & Dragons*).

Augmentation de caractéristiques. La valeur de Constitution augmente de 2, et les valeurs de Force et de Sagesse augmente de 1.

Habitué au froid. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets infligeant des dégâts de froid ainsi que pour résister aux effets d'un froid extrême. Cette capacité ne s'applique cependant pas aux jets de sauvegarde pour prévenir des gelures (voir pages 82 et 83 du Cadre de Campagne).

Environnement hostile. Vous avez la maîtrise de la compétence Athlétisme ou de la compétence Survie, au choix.

Alignement. Les norvennois sont un peuple soudé, prompts à se mobiliser et obéir aux ordres. Les alariens du Norven ont dès lors une plus forte tendance à la loyauté que l'alarien moyen.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en alarien et dans une langue supplémentaire.

Le nain, le géant, le goblin et le gzar sont particulièrement répandus du fait de la proximité des montagnes et des dangers au-delà du mur.



TRADITION DU LINDO

“La plaie à l’abdomen de Bree n’avait rien qui puisse rassurer ses compagnons. La rage du hibours avait eu raison de l’agilité de la jeune gnome et son ultime coup de griffe allait laisser une trace. Mortelle ? Tous les regards se tournèrent vers la prêtresse naine :

- Ne me regardez pas comme ça, ce combat m’a vidé, je ne peux rien faire pour Bree dans l’immédiat !

- Laissez-moi en appeler aux Cinq Chemins !”

Frère Joseph s’approcha de la rôdeuse au sol, déchira légèrement sa tunique pour avoir plus d’espace et posa ses mains sur la blessure. Une douce chaleur irradiait le ventre de la gnome et, déjà, le saignement semblait s’estomper.”

TRADITION MONACALE

La tradition du Lindo est une nouvelle tradition monacale qu’un personnage peut choisir au niveau 3 de la classe de moine. Si cet archétype de classe s’insère particulièrement dans l’univers d’Alarian de *Black Book Éditions*, il reste parfaitement utilisable dans n’importe quel cadre de campagne où des moines soigneurs pourraient exercer.

VOIE DU LINDO

Les moines qui suivent la voie du Lindo appliquent, non sans excès d’une certaine façon, la règle tacite et impérieuse de leur ordre de préserver la vie. Contrairement à d’autres traditions monacales, les moines du Lindo renoncent en partie à leur savoir martial pour au contraire développer des connaissances relevant de l’anatomie, de la médecine et de la guérison.

Certains membres éminents de cette voie parlent d’une vision holistique du corps et de l’esprit qui leur permet ainsi de tirer l’énergie suffisante, autour d’eux, pour apaiser les douleurs, soulager les maux voire ramener à la vie une personne ayant échappé son dernier souffle dans l’instant.

SAVOIR MÉDICAL

Vous obtenez la maîtrise de la compétence Médecine.

Si vous maîtrisez déjà, cette compétence, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise aux jets de cette compétence.

IMPOSITION DES MAINS

Dès que vous choisissez de suivre cette tradition au niveau 3, votre contact béni peut guérir les blessures. Vous avez une réserve de guérison qui se régénère quand vous terminez un repos long. Grâce à celle-ci, vous pouvez restaurer un nombre de points de vie égal à cinq fois votre niveau de moine.

Vous pouvez utiliser une action pour toucher une créature et puiser dans votre réserve afin de guérir cette créature en lui redonnant un certain nombre de points de vie, qui ne peut pas dépasser le nombre de points restant dans votre réserve.

Cette aptitude n’a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

SALVE DE GUÉRISON

Au niveau 6, vous pouvez faire rayonner votre Ki autour de vous afin de guérir vos alliés et vous-même. Vous et jusqu’à cinq alliés dans votre champ de vision, dans un rayon de 9 mètres autour de vous, récupérez 1d6 points de vie par tranche de 4 points de Ki dépensés.

RÉCUPÉRATION D’ÉNERGIE DE VIE

Au niveau 11, vous pouvez puiser dans votre Ki pour recharger votre réserve de points de vie pour l’imposition des mains, à raison d’un point de Ki pour 5 points de vie.

De plus, vous pouvez profiter de votre méditation pour recharger votre réserve. Vous pouvez ainsi au choix, pendant un repos court, récupérer vos points de Ki ou des points de vie de votre réserve, à raison de 5 points de vie par point de Ki non récupéré.

LA VIE À TOUT PRIX

Au niveau 17, vous pouvez piocher dans vos réserves d’énergie afin de ranimer une personne qui

viendrait juste de passer de vie à trépas. Par une action, vous pouvez dépenser la moitié de votre réserve de points de vie d’imposition des mains sur une créature morte que vous pouvez toucher et voir. La cible revient à la vie avec un point de vie s’il ne s’agit pas d’une construction ou d’un mort-vivant, si elle est morte il y a moins d’une minute et si elle n’est pas morte de vieillesse. Elle ne peut pas être ranimée de la sorte une nouvelle fois avant d’avoir accompli un repos long ou court.



LIBRES-FORESTIERS DU GRAMLIN

“La végétation dense masquait les rayons du soleil qui dardaient sur le faite des arbres massifs de la forêt du Gramlin.

Lentement, à petits pas, Karut s’approche de la position supposée de sa proie. Il essaye, au mieux de ses capacités, d’éviter de générer le moindre bruit suspect.

Le gramlinois, dans la force de l’âge, porte sa main à son fourreau. Après le prochain buisson, sans s’y attendre, sa cible sera à sa merci.

Il prend une longue respiration et bondit.

Plus que 8 et il aura anéanti ces pilleurs gobelours de malheur !”

ARCHÉTYPE MARTIAL

Les Libres-Forestiers constituent le pendant militaire des garde-chasses classiques. Leurs tâches vont de la patrouille des territoires boisés à l’expédition punitive contre pillards, monstres et autres dangers tapies dans les bois.

Au-delà de leur chef, ils répondent directement de l’autorité du Conseil de Flamlin.

LIBRE-FORESTIER DU GRAMLIN

SAVOIR DES BOIS

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de deux compétences supplémentaires dans la liste suivante : Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie.

ESCARMOUCHE

Également au niveau 3, vous tirez profit de votre mobilité pour infliger des dégâts accrus à l’une de vos attaques. Si vous vous êtes déplacé avant votre première attaque d’une distance égale ou supérieure à la moitié de votre mouvement de base, vous pouvez ajouter 1d6 aux dégâts infligés par votre première attaque.

Le nombre de dégâts supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans la classe de guerrier. Ils passent à 2d6 au niveau 7, 3d6 au niveau 10 et 4d6 au niveau 15. De plus, à partir du niveau 10, vous pouvez décider de répartir ces dés sur vos deux premières attaques et plus seulement la première, mais vous devez le décider avant de savoir si elles ont réussi.

EXPERT DES FORÊTS

Au niveau 7, vous êtes devenu extrêmement familier des bois, des forêts et de leurs particularités. Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous restez dans un terrain de type forêt :

- Votre groupe n’est pas ralenti par une végétation dense.
- Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf s’il est soumis à un effet magique.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement tout en conservant une allure normale.
- Quand vous cherchez de la nourriture, vous trouvez deux fois plus de nourriture que normalement.
- Si vous pistez d’autres créatures, vous pouvez déterminer leur nombre exact, leur taille et quand elles ont traversé la zone que vous examinez.
- Votre groupe ou vous-même ne pouvez plus être surpris (sauf si vous en décidez autrement).
- Vous obtenez un avantage aux jets d’initiative.

ARCHÉTYPE THÉMATIQUE

Le Libre-forestier du Gramlin est un archétype de fait limité, jusqu’au niveau 15, à profiter de ses capacités principalement en forêt. Il s’agit d’un archétype très thématique, mais qui, dans son fonctionnement, peut s’adapter à n’importe quel autre environnement unique. Si cela peut rejoindre votre cadre de campagne ou répondre au besoin d’une joueuse ou d’un joueur, sentez-vous libre de transformer Expert des forêts en Expert de la toundra, Expert des sommets ou Expert des déserts.



©2016 Fantasy Flight Games

TIR DE BARRAGE

Au niveau 10, vous pouvez dépenser votre réaction pour effectuer une attaque d’arme contre une cible entrant à portée courte d’une arme à distance que vous tenez en main.

APPRENTISSAGE DU TERRAIN

Au niveau 15, si vous passez plus de 24h dans un environnement autre qu’une forêt, vous pouvez bénéficier des effets d’Expert des forêts dans cet environnement, tant que vous y restez. Vous perdez les effets de cette capacité dès que vous effectuez un repos long en dehors de cet environnement.

FRÉNÉSIE DE CHASSE

Au niveau 18, vous pouvez, par une action bonus, effectuer une Frénésie de chasse. Vous pouvez jeter à chacune de vos attaques les dés de dégâts de l’Escar mouche, à condition que l’attaque précédente ait réussi. Si l’une de vos attaques échoue et que la suivante ait réussi, les dégâts de l’Escar mouche ne s’applique pas et la Frénésie prend fin immédiatement.

Vous pouvez activer cette capacité une seule fois par repos court ou repos long.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons. Copyright 2018, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.