



SERMENT SACRÉ

ORDRE DES CHEVALIERS DE L'AUBE

L'Ordre des Chevaliers de l'Aube est un ordre à la fois militaire et religieux, sans allégeance particulière à un suzerain ou une nation. Leur fidélité va à la terre qui constitue aujourd'hui le royaume d'Alarian et leur mission est simple : éliminer les dragons.

Les Chevaliers de l'Aube ont été fondés une première fois pendant le règne des dragons. Ces guerriers, aidés de leur foi et de leur magie, menaient des attaques meurtrières contre les dragons qui avaient réduits en esclavage les peuples d'antan.

La bataille des collines rubis manqua de sceller le destin de l'Ordre alors qu'il ne restait plus qu'une poignée de chevaliers encore debouts. C'est alors que Chroma, un général sangdragon, alors inféodé aux grands vers, mena une rébellion avec ses semblables et libéra une grande partie du territoire.

C'est à ce moment que le dogme prit sa forme actuelle, avec son nom, ses préceptes et ses coutumes. De nombreux sangdragons continuent de composer les rangs de l'Ordre.

ARCHÉTYPE THÉMATIQUE

L'Ordre des Chevaliers de l'Aube est fortement ancré, dans son historique, à l'univers d'Alarian et au rôle qu'ont joué les dragons dans le passé. De fait, les capacités de cet archétype rendent ce serment bien plus polyvalent.

Ainsi, si cela peut rejoindre votre cadre de campagne ou répondre au besoin d'une joueuse ou d'un joueur, sentez-vous libre d'utiliser cette archétype et de l'utiliser dans d'autres contextes (chasseurs de géants, etc.).



Deux rites de passage sont documentés à ce jour. Tout d'abord l'achat de l'insigne, qui est fabriqué à partir de deux couronnes, quatre ducats et huit baruns fondus pour être appliqués sur un plastron. Les couronnes forment le soleil levant, les ducats le ciel brumeux du matin et les baruns la terre rouge d'où s'élève l'astre solaire.

Ensuite il existe la piste, qui consiste à envoyer un membre de l'Ordre qui n'a pas encore obtenu ses galons sur la trace du repaire d'un dragon. Le but n'est pas pour celui-ci d'affronter la bête seule mais d'identifier où elle se terre, ses habitudes et une stratégie pour la terrasser.

Aujourd'hui il ne reste que quelques dragons en Alarian, et la plupart se font discrets. Depuis avant même l'unification du royaume, l'ordre est passé de chasseurs de dragons à chasseurs de monstres.

PRÉCEPTES DE L'ORDRE

L'Ordre des Chevaliers de l'Aube voit en ses préceptes un ensemble de règles de conduite permettant à ses membres d'aboutir à l'objectif initial, tout en rendant hommage à ce qui a pu permettre leurs nombreuses victoires passées.

Planification. N’abordez jamais un combat sans avoir évalué vos ennemis, leur environnement immédiat et les moyens à votre disposition pour vaincre.

Ancrage. Garder ses deux pieds au sol et la tête froide est gage de survie dans la chasse aux dragons.

Courage. Il faut bien entendu être courageux pour affronter un dragon, mais seule la peur de la mort peut fournir le sursaut nécessaire pour réussir un acte désespéré..

Force. Sur le champ de bataille, visez l’adversaire le plus grand, le plus fort en premier.

SORTS DE SERMENT

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niv. de PALADIN	SORTS
3	<i>feuille morte, marque du chasseur</i>
5	<i>agrandissement / rétrécissement, bourrasque</i>
9	<i>hâte, vol</i>
13	<i>bouclier de feu, peau de pierre</i>
17	<i>coquille anti-vie, mur de force</i>

CANALISATION D’ÉNERGIE DIVINE

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous accédez aux deux options de canalisation d’énergie divine suivantes.

Attraction terrestre. Par une action, vous déclenchez un mot de pouvoir obligeant une créature volante que vous pouvez voir à une distance d’au plus 75m de vous à se poser au sol. Si votre cible réussit un jet de sauvegarde de Sagesse du même DD que vos sorts de paladin, elle est immunisée contre cette capacité pendant les prochaines 24 heures.

Résistance élémentaire. Par une action, vous concentrez votre énergie divine en un bouclier mystique capable de résister à un type de dégâts élémentaires. Pendant une minute, vous acquérez la résistance aux dégâts du type de votre choix parmi les suivants : électricité, feu, froid, poison.

CHÂTIMENT RENVERSANT

Au niveau 7, lorsque vous réussissez une attaque et employez la capacité de Châtiment divin, vous pouvez renverser votre cible si celle-ci échoue à un jet de sauvegarde de Force du même DD que vos sorts de paladin.

CONTEXTE ACTUEL

Il y a quelques mois, et contre toute logique ou signe avant-coureur, la Couronne a décidé d’arrêter de financer l’Ordre et a même revendu la loge situé à Talbeth-Hav à un promoteur immobilier qui en a fait un théâtre.

Faute de moyens, l’Ordre s’est rapidement délité, ses membres se sont mis à vagabonder ou à abandonner leur vocation. On raconte qu’une frange de fidèles se terrerait désormais dans d’anciennes catacombes de la capitale et attende discrètement de pouvoir renaître.

Pourquoi la Couronne a-t-elle voulu dissoudre l’Ordre ? La recrudescence de signes d’activité draconiques ces dernières années ne contredit-elle pas cette décision ? Y a-t-il un rapport avec le dragon noir mort-vivant qui fait l’objet de rumeurs du côté de Tahad-Kohod ? Ou bien avec le Journal chromatique, rédigé supposément de la main du fameux Chroma ?

Vous ne pouvez appliquer cet effet que sur une créature d’au plus deux catégories de taille supérieure à la vôtre. Cette limitation passe à trois catégories lorsque vous atteignez le niveau 15 et quatre catégories lorsque vous atteignez le niveau 20.

IMPASSIBLE

Au niveau 15, vous réussissez automatiquement tout jet de sauvegarde pour résister à un effet pouvant vous rendre charmé ou terrifié.

EXÉCUTEUR AÉRIEN

Au niveau 20, par une action, vous subissez une transformation qui dure 1 heure. Pendant cette durée, vous gagnez les avantages suivants :

Des ailes draconiques poussent dans votre dos et vous confèrent une vitesse de vol de 18 mètres.

Si vous êtes en vol et votre cible également, vous avez l’avantage aux jets d’attaque contre cette cible.

Toute créature dotée d’une vitesse de vol subit un désavantage contre vos sorts de paladin et vos canalisations d’énergie divine.



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.

Remerciements à Franck, Gaspard, Guillaume, Sébastien et Simon pour leur aide.



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. Schwalb, 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.