



ARCHÉTYPE THÉMATIQUE

Les membres de la Guilde des Cavaliers du Yelin sont une création de l'univers d'Alarian et ont pour thématiques centrales l'équitation et la traque des lanceurs de sorts.

Si vous jouez dans un autre univers et que cet archétype peut s'y insérer, sentez-vous libre de l'utiliser. De même, vous pouvez très facilement l'adapter à un autre type d'ennemis spécifiques.



ARCHÉTYPE MARTIAL

GUILDE DES CAVALIERS DU YELIN



CONNAISSANCES ARCANIQUES

Au niveau 3, vous acquérez la maîtrise de la compétence Arcanes.

MAÎTRE CAVALIER

Au niveau 3, votre lien avec votre monture est renforcé. Si vous passez plus de 24h en compagnie d'une nouvelle monture, en selle ou non, et n'en changez pas pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos tests de Dressage pour interagir avec elle.

De plus, tant que votre monture est à côté de vous et que vous pouvez vous déplacer, vous pouvez monter en selle. Enfin, lorsque vous êtes sur votre monture et que vous n'êtes pas neutralisé, vous obtenez les bénéfices suivants :

- » Vous obtenez un avantage à tous vos tests pour rester en selle et, si vous êtes renversé à dos de monture, vous retombez automatiquement sur vos pieds.
- » Toutes les attaques dirigées contre votre monture subissent un désavantage.

- » Lorsque votre monture subit une attaque, vous pouvez choisir de subir les dégâts à sa place.
- » Lorsqu'un sort de zone prend pour effet à la fois votre monture et vous, vous ne subissez qu'une seule fois les dégâts (vous utilisez votre propre jet de sauvegarde) et vous pouvez répartir les dégâts subis à votre guise entre vous et votre monture.

ARME MAGICIDE

Au niveau 7, vos attaques avec une arme portent en elles toute votre aversion pour les pratiquants de la magie. Par une action bonus, choisissez une de vos armes. Elle inflige désormais 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature en mesure d'incanter un sortilège.

À tout moment, par une nouvelle action bonus, vous pouvez appliquer cette capacité à une autre arme.

Les dégâts supplémentaires passent à 1d8 au niveau 15.

COMPÉTENCES ET DONS

Les archétypes requièrent rarement des prérequis particuliers pour être choisis. Pour des questions de cohérence, nous vous conseillons d'avoir pris la compétence Dressage avant de choisir cet archétype martial.

Par ailleurs, vous remarquerez peut-être que la capacité Maître Cavalier reprend le don Cavalier. Il va de soi qu'il ne sert à rien de prendre ce don pour votre personnage.



CHARGE ANTI-MAGIQUE

Au niveau 10, vous pouvez, par une réaction, vous déplacer et porter une unique attaque à un lanceur de sorts qui se trouverait à une distance égale à la moitié de votre vitesse ou de celle de votre monture si vous êtes installé dessus.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'un nombre de fois égal à votre bonus de Constitution.

Au niveau 15, vous pouvez utiliser cette capacité si le lanceur de sorts se trouve à une distance égale à votre vitesse ou celle de votre monture si vous êtes installé dessus.

EXÉCUTION ACHARNÉE

Au niveau 15, votre aversion pour les lanceurs de sorts est renforcée. Les dégâts supplémentaires de votre arme magicide ignorent désormais les résistances aux dégâts, même magiques.

De plus, pour chaque attaque portée par votre arme magicide qui inflige des dégâts, vous pouvez regagner un nombre de points de vie égal à votre bonus de Constitution.

PROTECTION DE L'ARME MAGICIDE

À partir du niveau 18, dès que votre arme magicide est activée, vous acquérez la résistance aux dégâts d'origine magique.

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.

Illustration de Alexander Forssberg.



REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Guillaume C. et Guillaume E. pour leur aide à la conception et à Benoît, Franck, Gaspard, Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..

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), notation, 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 Myvrrian G et Thomas Robert.