



## ARCHÉTYPE DE ROUBLARD

### CAPITAINE DE NAVIRE SMITE

#### FORMATION MARINE

Au niveau 3, votre vitesse de nage est égale à votre vitesse de marche. De plus, vous avez un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité réalisés pour éviter l'état renversé.

#### COMMANDEMENT

Également au niveau 3, votre efficacité à évaluer les situations et tirer le meilleur de votre équipage inspire une confiance sans égale à vos compagnons et matelots dès qu'ils reçoivent une instruction ou un ordre de votre part.

Pour accomplir cela, vous devez utiliser une action bonus lors de votre tour et choisir une créature alliée autre que vous qui se trouve dans un rayon de 4,5 mètres et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un d6 de commandement.

Dans les 10 minutes qui suivent, cette créature peut utiliser une fois ce dé. La joueuse qui bénéficie du commandement lance le dé et ajoute le résultat à un test de caractéristique, à un jet d'attaque ou à un jet de sauvegarde.

Elle peut attendre d'avoir lancé son d20 avant de choisir d'utiliser son dé de commandement, mais doit se décider avant que le MD annonce si l'action est réussie ou ratée.

## ARCHÉTYPE THÉMATIQUE

D'ordinaire, les archétypes inspirés d'Alarian conservent un élément propre à cet univers, dans leur approche ou leurs capacités.

Le Capitaine de navire smite présenté ici peut être utilisé dans n'importe quel contexte.



Une fois que le dé de commandement a été utilisé, il est perdu. Une créature ne peut disposer que d'un dé de commandement à la fois.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1). Le compteur se remet à zéro à la fin d'un repos long.

Enfin, le dé de commandement devient un d8 si vous vous trouvez sur votre navire au moment de donner cet ordre ou cette instruction. Il devient aussi un d8 à partir du niveau 14, et prend alors la forme d'un d10 si vous êtes sur votre navire.



## PRÉREQUIS ET MAÎTRISES

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

### DES YEUX PARTOUT

Tout membre d'équipage est précieux, en perdre représente toujours un handicap supplémentaire, pour affronter les éléments ou n'importe quel adversaire.

C'est pourquoi, à partir du niveau 9, vous pouvez, en utilisant votre réaction, avertir une créature alliée située à 4,5 mètres de vous qui est sur le point d'être attaqué par un ennemi que vous pouvez voir et situé à 9m ou moins de vous.

L'ennemi subit alors un désavantage sur toutes les attaques effectuées contre votre allié à ce tour.

### FLUIDITÉ MARITIME

Au niveau 13, votre aptitude à vous mouvoir dans le chaos d'une bataille sur le pont d'un navire est sans égale. Vous pouvez utiliser votre aptitude Ruse pour prendre l'action Esquiver.

### L'AVANTAGE PAR LE NOMBRE

Quand vous atteignez le niveau 17, vous devenez un expert dans l'usage de toute supériorité numérique. Toute attaque faite par un allié à un ennemi avec qui vous êtes au contact obtient un avantage.

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 *Guan Yu chen*  
([guan-yu.artstation.com](http://guan-yu.artstation.com))



### REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Guillaume C., Kevin R. et Nicolas pour leur aide à la conception et à Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume E., 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., Marie O., Maxime D., Michel C., Pierre P., Post Concept Lab, 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.