



le Scriptorium

présente :

un univers pour
Fantasy Craft



Niil

GUIDE DE CONVERSION

NIIL — GUIDE DE CONVERSION



Image par [Klausmasterflex](https://www.deviantart.com/Klausmasterflex) deviantart.com

UN MONDE DE CAMPAGNE POUR FANTASY CRAFT PAR ELVITH GENT

Niil est un univers de jeu original créé par Elvith Gent : www.niil.fr

Fantasy Craft est un jeu Crafty Games

Introduction

Le long document *Niil – Univers* est prévu pour être utilisé avec n’importe quel système de jeu de rôle médiéval fantastique. En guise d’exemple, et parce que c’est un excellent jeu qui mérite bien un peu de propagande, voici le guide qui vous permettra d’utiliser l’univers de Niil dans vos parties de *Fantasy Craft*.

Pour utiliser ce guide, vous aurez besoin de *Niil – Univers* et des règles de base de *Fantasy Craft*. Si vous désirez incarner un porteur de runes, l’aide de jeu *La Magie Runique* disponible en téléchargement sur [le Scriptorium](#) sera indispensable.

Fantasy Craft est un jeu *Crafty Games*, édité en France par le 7^{ème} Cercle. Il est utilisé ici sans demande explicite, pour une utilisation non-commerciale. Si cela pose toutefois un problème aux propriétaires des droits, ce document sera retiré d’Internet sur simple demande.

Table des matières

Campagnes.....	2
Origines.....	3
Classes.....	5
Intérêts.....	7
Traits héroïques.....	9
Dons.....	16
Magie.....	16
Dotations.....	17
Combat.....	20
Maître du Jeu.....	21

CAMPAGNES

Âge

Féodal. Niil est, par essence, un univers médiéval fantastique. Le cadre de jeu se rapproche du Moyen Âge européen entre le X^e et le XIII^e siècle et s’inscrit donc dans l’âge féodal. Ainsi, rapières, harnois, frégates et armes à poudre n’ont pas leur place dans cet univers.

Options de campagne

L’univers de Niil a une saveur unique. La morale des héros est sans cesse mise à l’épreuve par des guerres de religion, des tensions politiques et des personnalités capables du meilleur comme du pire. Le peuple, lassé des discours des politiciens, attend d’eux qu’ils remettent la Province sur pied après son dur passé et est prêt à les acclamer au premier exploit.

Les options de campagne sont justement faites pour retranscrire des ambiances particulières. Lors de vos parties sur Niil, les options suivantes sont recommandées :

ALIGNEMENTS INTOLÉRANTS

[PERMANENT]

Les alignements s’opposent philosophiquement mais aussi socialement, ce qui engendre parfois de sanglantes guerres. De plus, les non-alignés sont stigmatisés et on se méfie de ceux qui manquent de ferveur. La Disposition d’un personnage aligné envers tout personnage identifié comme ayant un alignement opposé diminue de 15. De même, la Disposition d’un personnage aligné envers tout personnage identifié comme non-aligné diminue de 15.

HÉROS COMPLEXES

Les héros de Niil doivent affronter leurs démons intérieurs et se convaincre d’être sur la bonne voie. Submergés par les événements, ils ne peuvent ignorer tous les défis qu’ils rencontrent.

HÉROS POPULAIRES

Les héros de Niil sont avant tout des personnages qui se sont fait connaître pour leurs aventures incroyables. Le peuple place en eux les espoirs qu’il plaçait auparavant dans la noblesse et l’armée.

MIRACLES

L’existence des dieux est sujet à des débats houleux entre différentes confessions de Niil, mais quoi qu’il en soit, une dévotion sans faille apporte de réels pouvoirs.

Univers indifférent : les niiliens sont seuls face à l’adversité, et les dieux, si tant est qu’ils existent, ne répondent jamais en personne à leurs prières.

SORCELLERIE

Le flux des âmes circulant dans le plan Astral peut être utilisé par certains niiliens pour créer des effets littéralement magiques.

Des options supplémentaires seront ajoutées à la sortie de Spellbound.

MAGIE RUNIQUE

Les porteurs de runes apprennent à utiliser le pouvoir caché dans les runes. Ce savoir est soigneusement gardé par les porteurs de runes et devrait a priori leur être réservé. Le Guerrier runique n'a en fait rien à voir avec la magie runique et devrait être appelé « Guerrier mage ».

MAGIE ET RUNES

Les runes ne sont qu'un outil permettant d'invoquer l'Ureilim.

ORIGINES

Les aventuriers de Niil ont accès à certaines options inédites, tandis que d'autres leur sont interdites car inadaptées au monde de jeu.

Races

Voici une race inédite, le gnome de Niil, ainsi que les modifications nécessaires pour obtenir l'elfe, l'humain et le nain de Niil. Les autres races de Fantasy Craft, qu'elles existent ou non sur Niil, ne sont pas proposées aux joueurs.

ELFE

Les elfes noirs devraient rester des PNJ et les dons ethniques Nation de l'araignée et Noble de l'araignée sont donc a priori indisponibles.

GNOME

Le gnome de Niil a les caractéristiques suivantes :

Traits de personnalités typiques : Casanier, curieux, libertaire, malicieux, oisif.

Traits physiques typiques : barbu, capuchon ou chapeau pointu, dodu, ridé, souriant.

Exemples de noms : Argosofre, Maerenos, Golinitr, Line, Fena, Ilace.

Dons ethniques : Peuple rapide (chapeau vert), Peuple habile (chapeau bleu). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un « chapeau rouge ».

Type : Fée bipède de Petite Taille avec une Allonge de 1. Vos blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution $\times 2/3$ (arrondies au supérieur).

- *Caractéristiques* : +2 Charisme
- *Vitesse de base* : 4 cases (6 mètres)
- *Curieux* : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.
- *Collectionneur* : Vous obtenez le don Collectionneur.
- *Estomac sur pattes* : Vous bénéficiez des 2 premiers repas et des 2 premières boissons que vous avalez chaque jour.

HUMAIN

Alors que les démons sont une menace bien réelle, les anges et autres célestes ne se montrent jamais aux mortels de Niil – existent-ils seulement ? Les dons ethniques Héritage angélique et Lignée angélique sont indisponibles. Les autres dons de Lignée sont désormais réservés aux Sorciers (voir la partie sur les dons).

NAIN

Le surnaturel imprègne peu les niiliens et Sardonéan n'est pas une région très volcanique. Les dons ethniques Fils des laves et Clan des laves sont indisponibles.

DONS ETHNIQUES DES GNOMES

Puisque les halfelins n'existent pas sur Niil, les gnomes héritent de leurs dons ethniques. Les chapeaux verts sont des téméraires chargés de la protection des cités et des relations diplomatiques. Les chapeaux bleus sont les artisans et joailliers gnomes. Les philosophes et les druides gnomes sont en général des chapeaux rouges mais en aucun cas la couleur d'un chapeau ne cantonne son porteur à certaines professions : ce serait tout simplement contraire à l'idéologie anarchiste.

Spécialités

Les aventuriers de Niil ont accès à de nouvelles spécialités.

INQUISITEUR

Votre devoir est de pourchasser sans relâche les hérétiques.

- *Don supplémentaire* : Tueur d'hérétiques (voir plus loin).
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Détermination, vous obtenez un rang d'Intimidation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Intimidation au-delà de son rang maximal.
- *Croyant* : Vous obtenez un des Alignements suivants : Astrani, Borarus, Coestriul, et une Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.
- *Sinistre allure* : Le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

PACIFISTE

Vous refusez de faire souffrir votre prochain, en échange d'une sérénité à toute épreuve.

- *Don supplémentaire* : Volonté de fer
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang de Détermination. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Détermination au-delà de son rang maximal.
- *Croyant* : Vous obtenez un Alignement possédant la Voie de la Paix et une Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- *Paix intérieure* : Vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde tant que vous n'infligez pas de dégâts létaux et d'affaiblissements temporaires de caractéristiques via sorts et armes et tant que vous n'utilisez pas les sorts susceptibles de provoquer mort, souffrances ou blessures tangibles.

Si vous enfoncez une de ces règles, le doute vous envahit et votre bonus se transforme en malus jusqu'à la fin de l'aventure. Vous ne devez pas agresser pas les créatures vivantes mais ne subissez aucune restriction face aux créatures non-vivantes, comme les créatures artificielles, les morts-vivants ou les esprits.

PHILOSOPHE

Vous aimez débattre pendant des heures sur de profonds problèmes.

- *Don supplémentaire* : Prodige (Investigation)
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang de Diplomatie, vous obtenez un rang de Psychologie. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Psychologie au-delà de son rang maximal.
- *Connaissances générales* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires.
- *Entraînement* : La caractéristique la plus basse de votre Intelligence et de votre Sagesse augmente de 1 (au choix en cas d'égalité). Appliquez ce bonus après tout modificateur de Race ou de Talent.
- *Libre arbitre* : Vous pouvez relancer tout jet de Volonté provoqué par un sort de la discipline Charme et conserver le résultat que vous préférez.

PORTEUR DE RUNES

Vous êtes à la fois un protecteur de la culture naine et un adepte de la magie runique.

Conditions : Alignement (Coestriul), Nain

- *Don supplémentaire* : Adepte des runes
- *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Artisanat, vous obtenez un rang d'Investigation. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Investigation au-delà de son rang maximal.
- *Connaissances générales* : Vous obtenez l'Étude (folklore nain) et l'Étude (magie runique).
- *Domaine d'Artisanat* : Vous obtenez le domaine Runes de la compétence Artisanat.
- *Empathie raciale* : La Disposition initiale des nains non-antagonistes augmente de 5.

CLASSES

Toutes les classes de base de *Fantasy Craft* sont disponibles. Les professions iconiques de Niil (ensorceleur, druide, etc.) se convertissent facilement en combinant les classes et les Spécialités.

Les joueurs désireux d'incarner un paladin dès le niveau 1 sont encouragés à démarrer avec un Capitaine, un Chevalier, un Prêtre ou un Soldat pour rejoindre ensuite la classe d'expert de Paladin. Un paladin de Borarus utilisera Sang ancien pour obtenir le don Héritage élémentaire (métal) tandis qu'un paladin de Raunor prendra Héritage démoniaque.

Enfin, deux nouvelles classes de maîtres sont proposées.

Chevalier d'Eldarian

Rôle au sein du groupe : Combattant. Les chevaliers d'Eldarian sont les troupes d'élite de la cavalerie elfique. Ils préfèrent les grandes plaines aux villes et la ferveur d'un bon combat aux subtilités de la politique.

PROPRIÉTÉS DE CLASSE

Conditions : Elfe du clan Ilsuniir, 9 rangs en Équitation, 5 rangs en Survie, 5 rangs en Tactiques, les dons Compagnon animal (destrier) et Maîtrise de l'épée I

Caractéristiques privilégiées : Force, Sagesse, Dextérité

Compétences de classe : Camouflage, Détection, Équitation, Psychologie, Survie, Tactiques

Continuité : Au niveau 1, choisissez 2 compétences de classe d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe du Chevalier d'Eldarian pour vous.

Points de compétence : 4 + mod Int par niveau

Vitalité : 12 + mod Con par niveau

APTITUDES DE CLASSE

Élevé par les elfes : Votre destrier a été formé au combat dans les écuries du clan Ilsuniir. Au niveau 1, il gagne l'option de PNJ *vétéran I*.

Empathie féérique I : Votre nature de fée vous offre une compréhension intime des animaux. Au niveau 1, après un round de dialogue avec une monture animale quelconque, vous pouvez la monter à cru et bénéficier d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1) à tous vos jets d'Équitation avec celle-ci.

Empathie féérique II : Vous savez tirer le meilleur des chevaux. Au niveau 4, votre compagnon animal acquiert définitivement l'archétype monstrueux Alpha. De plus, après une heure de familiarisation avec un cheval, si ce dernier est un destrier il acquiert *vétéran II*, sinon il devient un destrier. Cet effet disparaît 1 heure après la séparation du chevalier d'Eldarian avec le cheval et ce dernier obtient la condition *fatigué* pendant 1 journée.

Escrime d'Eldarian : Vous maîtrisez des techniques d'escrime secrètes vous permettant de tirer la quintessence du combat monté. Au niveau 2, toute épée que vous tenez acquiert les propriétés *cavalerie* et, si vous êtes à cheval, *massive*. Votre Force n'a pas besoin d'être supérieure à 15.

Combat fusionnel : Votre destrier a été dressé afin d'anticiper les mouvements de vos ennemis. Au niveau 3, lorsque que vous montez votre compagnon animal et que vous utilisez Maîtrise de l'épée I pour Anticiper par une action libre, vous ne subissez plus aucune pénalité.

Arrogance Ilsuniir : Vous ne supportez pas les races inférieures. Au niveau 4, votre Disposition envers tout humanoïde ou fée d'une autre race diminue de 6. En contrepartie, la première fois de chaque round qu'un adversaire d'une de ces races vous inflige des dégâts, vous gagnez 1 Adrénaline. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Eldarian ! (Manœuvre d'Attaque) : Dépensez au moins 2 Adrénaline. Vous obtenez un bonus moral à l'attaque de +2 par point d'Adrénaline dépensée.

TABLEAU 1 : CHEVALIER D'ELDARIAN

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+0	+1	+2	+1	+1	+0	+1	Élevé par les elfes, empathie féérique I
2	+2	+0	+2	+3	+1	+1	+0	+1	Escrime d'Eldarian
3	+3	+1	+2	+3	+2	+2	+1	+2	Combat fusionnel
4	+4	+1	+2	+4	+2	+2	+1	+2	Arrogance ilsuniir, empathie féérique II
5	+5	+1	+3	+4	+3	+3	+1	+3	Charge d'Eldarian



Charge d'Eldarian : La charge des chevaliers d'Eldarian est un spectacle magnifique, mais ô combien mortel ! Au niveau 5, vous obtenez le don Maîtrise de la charge I. De plus, lorsque vous Chargez à cheval, la marge de critique de vos attaques augmente de 3 et vous pouvez substituer votre bonus de Psychologie à votre bonus d'attaque en mêlée. En sus, vous bénéficiez d'un bonus à l'attaque égal à votre bonus de Sagesse (minimum +1).

Chevalier du Bien suprême

Rôle au sein du groupe : Combattant/Soutien. Les chevaliers du Bien suprême sont avant tout un ordre de tueurs chargés de pourchasser le Mal partout où il se terre. Mais leur dieu leur accorde également quelques pouvoirs leur permettant de se soutenir les uns les autres.

PROPRIÉTÉS DE CLASSE

Conditions : Alignement (Borarus), avoir été personnellement invité par les Sydhéls à rejoindre les rangs de l'organisation, au moins la deuxième Sphère de la Voie de la Guerre, n'avoir jamais subi une Crise de la foi, Tueur d'hérétiques

Caractéristiques privilégiées : Force, Charisme, Sagesse

Lanceur de sorts : Votre Niveau de Lanceur augmente de 1 à chaque niveau dans cette classe.

Compétences de classe : Athlétisme, Détermination, Équitation, Intimidation, Psychologie, Tactiques

Continuité : Au niveau 1, choisissez 2 compétences de classe d'une de vos autres classes. Elles deviennent des compétences de classe du Chevalier du Bien suprême pour vous.

Points de compétence : 4 + mod Int par niveau

Vitalité : 12 + mod Con par niveau

APTITUDES DE CLASSE

Juge et bourreau : Au niveau 1, lorsque vous attaquez une créature que vous jugez maléfique, vous

pouvez dépenser un dé d'action pour substituer votre bonus de Détermination à votre bonus d'attaque en mêlée. Si l'attaque échoue, vous devenez *pris au dépourvu* à la fin de votre tour.

Unis face au Mal : Au niveau 1, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus moral de +2 aux jets d'attaque et à la Défense contre une créature à laquelle vous avez infligé au moins 1 point de dégâts grâce à une attaque bénéficiant de Juge et bourreau.

Voie du Bien suprême : Aux niveaux 2 et 4, vous découvrez 1 Sphère d'une des Voies de votre Alignement.

Lame de platine : Quand vous exécutez le jugement divin, votre lame prend un court instant la couleur du platine. Au niveau 3, quand vous vous faites Juge et bourreau, votre arme acquiert la propriété acérée 6 et inflige des dégâts divins. De plus, vous n'êtes plus *pris au dépourvu* si l'attaque échoue.

Regard inquisiteur : Le Mal tremble devant vous. Au niveau 4, lorsque vous ratez un jet d'Intimidation ou de Psychologie mais que vous ne subissez pas une erreur, vous réussissez malgré tout, tant que le DD (ou le résultat du jet opposé) est inférieur ou égal à votre Niveau de Classe + 20. Si plusieurs niveaux de succès sont possibles, vous gardez le plus faible résultat positif.

Si vous obtenez cette aptitude pour l'une ou l'autre compétence via plus d'une classe, ajoutez les niveaux de toutes les classes conférant cette aptitude pour en déterminer l'effet.

Présence terrifiante : Le Mal ne supporte pas votre simple présence. Au niveau 5, les créatures que vous jugez maléfiques et ayant un Charisme inférieur au votre sont *terrifiées* quand vous vous faites Juge et Bourreau. Une créature ne peut être *terrifiée* de la sorte qu'une fois par scène.

Note : Parmi les créatures jugées maléfiques par les chevaliers du Bien suprême figurent les créatures d'Alignement opposé à Borarus, les membres de races ou de peuples connus pour avoir un Alignement opposé à Borarus, les hérétiques, les athées, les morts-vivants et les démons.

TABLEAU 2 : CHEVALIER DU BIEN SUPRÊME

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	TdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+0	+1	+1	+2	+1	+0	+1	Juge et bourreau, unis face au Mal
2	+2	+0	+2	+2	+3	+1	+0	+1	Voie du Bien Suprême
3	+3	+1	+2	+2	+3	+2	+1	+2	Lame de platine
4	+4	+1	+2	+2	+4	+2	+1	+2	Regard inquisiteur, voie du Bien Suprême
5	+5	+1	+3	+3	+5	+3	+1	+3	Présence terrifiante

INTÉRÊTS

Langues

Les langues couramment parlées sur Niil sont données dans le chapitre 1 de *Niil – Univers*. Ne pas oublier que les elfes, les nains et les gnomes ne peuvent a priori pas communiquer avec les humains.

Études

Les habitants de Sardoréan s'intéressent à des sujets bien précis, qui retranscrivent leurs centres d'intérêts, leur environnement et leurs peurs. Les Études suivantes figurent parmi les plus couramment choisies par les héros de la Province. En choisir de semblables permettra aux PJ de bien s'intégrer au cadre de campagne.

- Culte d'Astrani
- Familles royales naines
- Uréin, Beau-Port
- Gardiens de Sardoréan
- Économie de la Province de Sardoréan
- L'Âge de Trahison

Alignements

Les peuples de Sardoréan ont toujours été très religieux. Après tout, leur plus grand ennemi, l'Empire de Laaraun, est soutenue par un clergé puissant et des hordes de fiélons. Sans le support d'autres dieux, la lutte semblerait bien inégale. Quelques rares athées nient l'existence des dieux, mais les pouvoirs des prêtres et des druides sont indéniables.

C'est pourquoi l'option de campagne Miracles devrait toujours être activée lors de parties sur Niil, et c'est pourquoi il existe une foule d'alignements disponibles.

Les avatars des dieux du Saint Panthéon prennent la forme de grands êtres lumineux, purs et apaisés. Le guerrier saint est un Cogneur IV Divin tandis que le conseiller saint est un Conseiller IV Divin (voir pages 136 et 324 de *Fantasy Craft*). Ce sont les seules créatures de Niil disposant de l'archétype divin. Pour les druides, ce ne seraient que de nouvelles manifestations du pouvoir de la foi des prêtres, mais pour ces derniers, ce sont bien des anges du paradis de Gahanar.

Un saint-panthéoniste qui ne se tourne pas vers un dieu en particulier mais est suffisamment fervent pour ne pas être pris pour un athée aura par défaut l'alignement Astrani. Un Prêtre ou un Paladin saint-panthéoniste doit par contre choisir le dieu auquel il va vouer sa vie avec soin.

Le don Héritage Angélique étant indisponible sur Niil, il est remplacé dans le cadre de la Voie du Bien par le don Maîtrise des Compétences I (Sauveur) (voir *Héritage Angélique*, page 113 de *Fantasy Craft*).

VOIE DE LA PAIX

Paix I : Vous obtenez un bonus d'intuition à tous vos jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Négociation utilisés afin d'éviter un conflit égal à votre Sphère de la Paix (à la discrétion du MJ).

Paix II : Vous pouvez lancer Apaisement des émotions et Immobilisation de personne une fois par scène.

Paix III : Vous pouvez lancer Quête et Aura divine une fois par scène.

Paix IV : Vous pouvez lancer Apaisement des émotions deux fois de plus par scène et ce sort perd le descripteur Fatal.

Paix V : Vous pouvez relancer tout jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Négociation utilisé afin d'éviter un conflit et conserver le résultat que vous préférez. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par jet.

ASTRANI

Une prière au dieu de la lumière, père du Saint Panthéon et créateur du monde, reconforte et protège contre les ténèbres du Mal.

Voies : Bien, Lumière, Protection, Vie

Compétences d'alignement : Athlétisme, Équitation, Négociation, Tactiques

Arme rituelle : épieu

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

ATEMTUL

Les fidèles du dieu du temps et de l'inéluctabilité de la mort sont les gardiens des prophéties et des cimetières.

Voies : Esprits, Ordre, Savoir, Secrets

Compétences d'alignement : Fouille, Investigation, Survie, Tactiques

Arme rituelle : serpe

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

BORARUS

Les prêtres et paladins de Borarus, dieu de la chevalerie et de la guerre, sont parmi les plus fervents lors des croisades.

Voies : Guerre, Métal, Ordre, Protection

Compétences d'alignement : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Tactiques

Arme rituelle : épée longue, hache (nains)

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

CHENESSIA

Toujours souriante et enjouée, la déesse de la chance apporte à ses fidèles une vie heureuse et haute en couleur.

Voies : Chaos, Fortune, Ruse, Protection

Compétences d'alignement : Acrobaties, Bluff, Déguisement, Prestidigitation

Arme rituelle : épée courte

Avatar : conseiller saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

COESTRIUL

Coestriul est le dieu de la connaissance, de la justice et de la civilisation et l'autorité de ses représentants est très respectée.

Voies : Magie, Ordre, Protection, Savoir

Compétences d'alignement : Artisanat, Investigation, Négociation, Fouille

Arme rituelle : marteau de guerre

Avatar : conseiller saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

DÉSILIA

Si certaines prêtresses de Désilia, la déesse de l'amour et de l'art, pratiquent la prostitution pour enrichir leur temple, ce n'est certainement pas le cas de toutes.

Voies : Beauté, Bien, Paix, Vie

Compétences d'alignement : Artisanat, Bluff, Déguisement, Négociation

Arme rituelle : chaîne cloutée

Avatar : conseiller saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

DRUIDISME

Les Gaewids, les orques et les gnomes croient en l'existence d'une Triade divine qui veille sur eux et la nature qui les entoure.

Voies : Air, Bêtes, Eau, Feu, Nature, Survie, Terre, Vie

Compétences d'alignement : Athlétisme, Camouflage, Équitation, Survie

Arme rituelle : serpe (gnomes), sabre (Gaewids, orques)

Avatar : élémentaire V (élément selon les traditions du cercle) (*voir page 125 de Fantasy Craft*)

Alignements opposés : tous les autres

FASHNIL

La déesse de la paix a certes peu d'adorateurs en ces temps troublés, mais la foi et la droiture dont ils font preuve sont admirables.

Voies : Bien, Ordre, Paix, Vie

Compétences d'alignement : Équitation, Investigation, Négociation, Survie

Arme rituelle : aucune

Avatar : conseiller saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

KUTHGER

Moins vénéré que Borarus, Kutgher est le deuxième dieu de la guerre du Saint Panthéon, maître des batailles et des lutteurs.

Voies : Chance, Force, Guerre, Héroïsme

Compétences d'alignement : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Tactiques

Arme rituelle : fléau d'armes lourd

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

MÉRANETHIL

La déesse de la magie est respectée par ses alliés pour sa sagesse et son savoir. Mais ses ennemis redoutent plutôt sa maîtrise inégalée des arcanes.

Voies : Esprits, Magie, Malédiction, Savoir

Compétences d'alignement : Artisanat, Fouille, Investigation, Prestidigitation

Arme rituelle : shuriken, sabre (elfes)

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

NEREOS

Le dieu des voleurs, des marchands et des voyageurs reçoit de nombreuses offrandes car on craint ses mauvais tours et ses farces à l'humour douteux.

Voies : Chaos, Ruse, Secrets, Voyage

Compétences d'alignement : Discrétion, Négociation, Prestidigitation, Survie

Arme rituelle : canne

Avatar : conseiller saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

OBSORA

Obsora, avant d'être la sinistre déesse de la nuit, de la peur et des morts-vivants, avait pour attributions la vie, la mort, les âmes et la vérité.

Voies : Esprits, Mort, Ténèbres, Vie

Compétences d'alignement : Bluff, Camouflage, Discrétion, Investigation

Arme rituelle : fauchard

Avatar : warg fantôme

Alignements opposés : tous les autres

SEIGNEURS DÉMONS

Seuls des fous et des personnages aux motivations vraiment sinistres peuvent se tourner vers le culte des seigneurs démons d'Opuhr.

Voies : quatre dont Mal

Compétences d'alignement : Bluff, Camouflage, Déguisement, Discrétion

Arme rituelle : selon le seigneur fiélon

Avatar : bête d'ombre infernale, démon de l'anarchie ou rakshasa

Alignements opposés : tous les autres

VAHOR

Vénééré massivement par les paysans, les chasseurs et les marins, le dieu de la nature doit pourtant lutter en permanence contre l'influence de la Triade druidique.

Voies : Eau, Nature, Terre, Vie

Compétences d'alignement : Artisanat, Équitation, Fouille, Survie

Arme rituelle : arc court (régions forestières), bâton (régions campagnardes), trident (régions maritimes)

Avatar : guerrier saint

Alignements opposés : tous sauf dieux du Saint Panthéon

TRAITS HÉROÏQUES

Les traits héroïques représentent l'aspect hors norme de votre personnage. Plus qu'un simple aventurier, il devient dès lors un véritable héros, avec ses forces et ses faiblesses. Des héritiers pourchassés, des enfants dont la naissance a été prophétisée ...

Choisir un trait héroïque n'est pas obligatoire, mais vous aidera à construire le passé de votre personnage et lui donnera une touche intéressante et unique. Souvent, il représentera ce qui vous a poussé à partir à l'aventure. Enfin, votre MJ pourra s'en inspirer pour élaborer sa campagne.

Les traits héroïques ne sont pas tous déjà prédéfinis. C'est à vous de les construire, selon ce que vous désirez pour votre personnage. Ainsi, vous n'avez qu'à choisir parmi les listes suivantes un avantage et un inconvénient. Bien sûr, vous devez avoir une idée de comment ils fonctionnent ensemble, de comment ils sont liés. Il ne vous reste ensuite plus qu'à décider comment vous allez interpréter votre trait et celui-ci est prêt !

Vous ne pourrez peut-être pas faire ressortir tous les aspects de votre trait avec juste un avantage et un inconvénient. Dans ce cas, choisissez toujours ceux qui ont le plus d'influence sur votre personnage.

C'est principalement du côté de l'univers que votre trait va avoir de l'influence : si vous êtes le fils du Roi, vous aurez droit à un traitement bien avantageux ! Toutefois, de nombreux avantages et inconvénients ont également une influence technique.

Pour chaque avantage et inconvénient, un ou plusieurs exemples de justification sont proposés. Bien entendu, ce ne sont pas les seuls et vous êtes libre d'inventer ce qui vous plaît.

Avantages

ABERRATION MAGIQUE

Que la mère de votre personnage ait été la cible de dangereux sortilèges alors qu'elle était enceinte ou que votre personnage ait grandi dans une zone de magie sauvage, il se révèle aujourd'hui anormalement résistant à la magie.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de sorts.

ALLIÉ PUISSANT

Une puissance politique du monde est alliée à votre personnage. Une organisation a pu le recruter, mais il peut également avoir été confident d'un important noble. Bien que cet allié soit prêt à l'aider s'il en est capable, il ne le sert pas non plus aveuglément et ne va pas accomplir son travail à sa place. Par exemple, il pourra fournir des aides financières, ou entraîner votre personnage.

Sil'avantage apporte un Contact, celui-ci compte dans le nombre de Récompenses du personnage et vaut au maximum 20 points de Réputation.

AMI D'UN HÉROS

Un héros reconnu a pris votre personnage sous son aile. Non seulement il le forme et le protège, mais en plus il vante ses mérites. Ainsi, à travers lui, votre personnage commence à obtenir une certaine réputation.

La Disposition initiale des gens qui connaissent en bien cet ami augmente de 10.

BÉNI

Votre personnage a été bénéficiaire d'une importante bénédiction. Cela peut provenir d'un voyage dans un lieu profondément saint, d'une rencontre avec un puissant prêtre ... Cette bénédiction lui permet de manifester des pouvoirs simples, agissant toujours dans une logique non-violente.

Choisissez un sort de Niveau 0 dont les effets ne sont pas nuisibles à quelqu'un. Votre personnage a la possibilité de l'imiter un nombre de fois par jour égal à 1 + modificateur de Charisme (minimum 1 fois par jour) avec un Niveau de Lanceur de 1.

CÉLÈBRE

Que ce soit par la renommée de sa famille ou suite à ses propres hauts-faits, votre personnage est devenu une célébrité. Sa renommée le précède et partout où il se rend on s'empresse de le servir, que ce soit par admiration ou par hypocrisie ...

Notez que cet avantage est bien distinct de Redouté. Si votre personnage est plus craint qu'admiré, préférez Redouté.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Diplomatie.

ÉLEVÉ PAR UNE PUISSANTE CRÉATURE

Votre personnage a été recueilli par une fée ou peut-être même un dragon. Il est également possible que son tuteur soit un puissant humain, comme un gardien de relique. Quoi qu'il en soit, il a appris à se faire apprécier de cette race et à décoder leurs expressions.

Notez que le tuteur du personnage n'est pas forcément son mentor. Voir l'avantage Mentor célèbre.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Diplomatie et en Psychologie avec les créatures de même Type que son tuteur.

ENFANT DE LA RUE

Livré à lui-même dans l'enfer urbain, votre personnage a nécessairement dû apprendre à survivre. Pour cela, il a petit à petit appris de nombreux trucs sur la ville, quelles lois on pouvait ignorer, quels soldats on pouvait corrompre ...

Le personnage obtient l'Étude (grandes villes).

ENFANTS DES BOIS

Le personnage a été élevé à la rude, dans la nature. Qu'il soit un orphelin abandonné ou qu'au contraire il ait fugué, il sait désormais naturellement réagir plus vite face au danger qui le guettait en permanence dans l'environnement hostile dans lequel il a grandi.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à l'Initiative.

ÉRUDIT

Qu'il ait grandi à proximité d'une bibliothèque, d'un temple ou qu'il ait été élevé par une race savante, votre personnage dispose aujourd'hui de nombreuses connaissances pointues.

Le personnage choisit une Étude supplémentaire.

FIER

Se dressant telle une majestueuse figure de proue, votre personnage refuse d'être traité comme un vulgaire animal. Il n'est pas forcément opposé à toute forme d'autorité, mais tient à être respecté comme il le mérite.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Détermination.

HAUTE EXTRACTION SOCIALE

Qu'ils soient de puissants nobles ou de riches bourgeois, les parents de votre personnage lui ont appris à bien se tenir en société et lui ont laissé une petite fortune.

Selon la bienveillance du MD, le rang de votre personnage sera d'autant plus élevé : fils de seigneur de campagne et prince royal rentrent en effet tous les deux dans cet avantage.

Le personnage commence sa carrière avec 1 rang de Renommée Noble dans son pays d'origine. Son rang dans la société peut être supérieur à celui que le tableau des titres indique, mais il ne peut en tirer bénéfice (par exemple, un prince devant faire ses preuves ou un baron tombé en disgrâce).

MENTOR CÉLÈBRE

Que ce soit le plus célèbre épéiste du pays ou le grand prêtre d'une importante Église, le mentor de votre personnage est connu de tous. Dès qu'il cite son nom, ceux qui partagent sa profession sont impressionnés et se font plus respectueux.

Notez que le mentor de votre personnage n'est pas forcément son tuteur. Voir l'avantage Élevé par une puissante créature.

La Disposition des gens qui connaissent en bien ce mentor augmente de 10.

MOTIVATIONS

Votre personnage ne prend pas les armes seulement pour s'enrichir. Quelque chose de plus profond le motive, comme la bravoure, la libération des peuples ou l'amour qu'il porte à sa femme. Motivé par ces valeurs, il s'accroche avec courage à la vie et combat avec une ardeur rarement égalée.

Le personnage obtient 3 points de Vitalité supplémentaires.

NATIF D'OUTRE-MONDE

Le personnage, bien qu'appartenant à une race tout à fait classique, n'est pas né sur le plan matériel. Le plan qu'il a vu naître s'est lié à lui et lui a transmis certaines spécificités de ses habitants.

Le personnage acquiert le Type Extérieur (*voir Fantasy Craft, page 257*).

PARENT DIVIN

Même s'il ne sait peut-être pas comment, le parent mortel a hérité d'un enfant hors-norme. Un demi-dieu. Fort heureusement, le personnage n'a pas hérité des pouvoirs de son parent divin. Mais il est par contre possible qu'il ait hérité d'une marque particulière, comme le symbole du dieu incrusté dans sa peau. Quoi qu'il en soit, son influence sur les habitants du monde est potentiellement énorme. Rallier le clergé et faire plier les rois ne dépend plus que de sa personnalité et de son bon vouloir ...

La Disposition de ceux qui respectent le dieu en question augmente de 10.

PORTEUR D'UN ARTEFACT

Peut-être le personnage a-t-il trouvé un objet qui lui a plu ou alors un puissant personnage de ce monde le lui a-t-il confié en désespoir de cause. Qu'il le sache ou non, cet objet est un artefact rare, doté de puissants pouvoirs. Mais il semble que l'objet refuse de s'associer avec un faible...

L'objet, quel qu'il soit, est un artefact valant initialement jusqu'à 20 points de Réputation. Le MJ doit l'approuver avant qu'il entre en jeu.

Cela se cumule avec l'inconvénient Porteur d'un objet maudit : un artefact maudit additionne donc les deux valeurs en Réputation.

PROPHÈTE

Le personnage a hérité d'un don hors du commun : il voit le futur. Cela ne lui arrive pas forcément souvent et il ne le commande pas, mais il est bien conscient de son immense pouvoir. Il est possible qu'il ait alors décidé de rejoindre une unité de prophètes afin de rendre son don utile au plus grand nombre, mais il est également envisageable qu'il ait préféré le cacher.

Cet avantage dépend totalement du MD, qui devra faire l'effort de rendre cet avantage utile. Les prophéties du personnage pourraient bien être à la base de la campagne.



REDOUTÉ

Que ce soit par les infamies d'un ancêtre ou suite à ses propres méfaits, votre personnage est devenu craint comme la peste. Il effraye tous ceux qui ont déjà entendu parler de lui et ceux qui s'en prennent à lui y réfléchissent à deux fois.

Notez que cet avantage est bien distinct de Célèbre. Si votre personnage est plus aimé que craint, préférez Célèbre.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Intimidation.

SERVICE RENDU

Le personnage a rendu un grand service à quelqu'un. Il a peut-être sauvé une vie ou récupéré un important trésor. La personne redevable peut être un de ses semblables, mais il est également possible qu'il ait aidé une créature bien plus majestueuse, comme un dragon. Lorsqu'il réclamera son dû, celui-ci devra rapidement lui être rendu.

Cette créature doit un service au personnage. Voir l'inconvénient Service à rendre.

SEUL AU MONDE

Le personnage n'a pas eu une enfance heureuse. Ses parents n'ont peut-être pas été assez aimants, ou peut-être n'a-t-il même jamais eu de parents. Dépourvu d'amis et livré à lui-même, il a dû apprendre à se débrouiller seul pour survivre. Bien qu'il en retire encore parfois une grande tristesse, il sait que cette période de sa vie l'a rendu plus fort.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Survie.

SUJET D'UNE PROPHÉTIE

Certains formulent des prophéties. D'autres, comme votre personnage, les réalisent. Il ne le sait peut-être pas encore, mais son nom figure dans une authentique prophétie. Il est destiné à accomplir de grandes choses, peut-être honorables, mais peut-être aussi horribles.

Tant que la prophétie n'est pas accomplie, si le résultat d'un jet de stabilisation est inférieur ou égal à deux fois la Constitution du personnage, celui-ci est stabilisé.

SURVIVANT

Blessé gravement et laissé pour mort, le personnage a survécu à un événement qui aurait dû le tuer. Sa maison a peut-être brûlé, son village s'est peut-être fait raser par des mercenaires sans scrupules ou sa famille a peut-être été victime d'un tueur en série. Lui-même a réellement frôlé la mort, mais il semble que sa vie ne devait finalement pas s'arrêter là. Cet événement l'a fortifié physiquement.

Le bonus de Vigueur du personnage augmente de +1.

VÉTÉRAN

À l'heure où commence l'aventure, le personnage n'est déjà plus un débutant. Alors que ses compagnons sont encore naïfs, lui a déjà participé à des aventures. Qu'il ait participé à des campagnes militaires ou qu'il ait dû faire face à une grave menace politique, il a acquit une certaine expérience.

Le personnage ne commence pas sa carrière à 0 PX mais à 500 PX.

VOYAGEUR DANS LE TEMPS *

Un puissant sortilège, l'intervention d'un dieu ou phénomène inexplicable a eu un effet indésirable sur le personnage : il a littéralement changé d'époque. Qu'il ait fait un bond dans le futur ou qu'il soit retourné dans le passé, il met désormais ses connaissances à profit afin de survivre.

L'année d'où vient le personnage est antérieure ou postérieure à celle de la campagne d'au moins 2 ans et d'au plus 40 ans (2d20 ans).

Si le personnage vient du passé, il obtient une Étude sur sa décennie de provenance ; s'il vient du futur, il peut savoir ce qu'il va se passer s'il n'agit pas en réussissant un jet de Savoir (le DD étant à l'entière discrétion du MJ, en fonction des répercussions de l'acte en question).

* L'avantage et l'inconvénient Voyageur dans le temps vont nécessairement ensemble, il n'est pas possible de les dissocier.

Inconvénients

De nombreux inconvénients peuvent être contrés, par des sorts de bas niveau parfois ; c'est d'ailleurs pour cela que certaines pénalités vous paraîtront démesurées, afin de les rendre tout de même péna-

lisantes. Que le MJ considère cela comme normal : combattre ses défauts et ses handicaps fait partie de la carrière de tout héros digne de ce nom. S'opposer à la guérison d'une maladie, par exemple, serait de l'anti-jeu. Les joueurs sont par contre encouragés à trouver de nouveaux inconvénients pour remplacer les anciens, selon les aventures qui ont été vécues.

AFFECTION

Cécité, débilité physique, malformation du pied, peste noire ...Nombreuses sont les affections qui peuvent frapper un personnage. Le votre en a hérité d'une, pour son plus grand malheur.

Notez que, exceptionnellement, la maladie n'est pas traitée selon les règles habituelles. Les affaiblissements temporaires de caractéristiques ne doivent être subis qu'une fois en tant que diminutions permanentes, et ne peuvent être guéris avec un simple jet de Vigueur ou un test de Premiers secours.

Les malus imposés sont laissés à la discrétion du MD quand ils ne sont pas définis par les règles. Vous pouvez vous inspirer du Tableau des Séquelles (*voir Fantasy Craft, page 235*), des différentes conditions préjudiciables (*voir Fantasy Craft, pages 240 à 242*) ou du Tableau de Tromper la Mort (*voir Fantasy Craft, pages 434 à 437*).

ÂGE INHABITUEL

Alors que les personnages sont habituellement de jeunes adultes, votre personnage se démarque par son âge. Il peut ainsi être un jeune adolescent ou au contraire avoir ses premiers cheveux gris.

Si le personnage démarre plus âgé que la normale (plus de 30 ans s'il est humain), il subit une pénalité de -1 dans toutes les caractéristiques physiques mais obtient un bonus de +1 en Sagesse.

Si le personnage démarre adolescent, il subit un malus de -2 en Force et en Dextérité. Ce malus disparaît au passage à l'âge adulte.

Si le personnage démarre enfant, il commence avec une catégorie de Taille de moins que les adultes de sa race (un enfant humain serait donc de Petite taille) et un malus de -2 en Force et en Dextérité. Sa taille augmente d'une catégorie lorsqu'il entre dans l'adolescence et le malus en Force et en Dextérité disparaît au passage à l'âge adulte.

Les personnages ayant une immunité au vieillissement ou obtenant un tel pouvoir avant leur âge adulte continuent de vieillir normalement jusqu'à l'âge adulte.

ÂME SŒUR

Le personnage est tellement amoureux que cela devient dangereux pour lui. Si celui ou celle qui détient les clefs de son cœur venait à disparaître, il ne s'en remettrait sans doute pas. Pourtant, cet amour si émouvant n'est pas forcément réciproque. À la discrétion du MJ, l'âme sœur peut être un autre PJ.

Si l'âme sœur meurt ou disparaît durablement, Âme sœur devient alors Aveuglé par la vengeance et Sceptique.

AMNÉSIE

Après un accident ou une rencontre malheureuse avec un puissant lanceur de sorts, le personnage a oublié tout un pan de son histoire. Et comme si cela n'était pas suffisant, il s'avère que, durant cette période qu'il a oublié, il a commis des erreurs graves. Il a pu se mettre des gens à dos, commettre des crimes ou encore provoquer un puissant personnage politique.

Quand le personnage recouvre la mémoire, aucun inconvénient ne vient remplacer Amnésie. Toutefois, il doit faire face aux ennuis qu'il s'est créés.

AVANTAGE VERSATILE

Cet inconvénient est un peu spécial, en ce sens qu'il ne représente rien de réellement concret. En fait, il rend l'avantage du trait totalement aléatoire. Le héros ami du personnage peut parfois s'énervier et s'en aller pendant des jours, ou le personnage peut ne pas avoir une seule vision prophétique pendant de très longues périodes. Ces facteurs extérieurs sont à établir en accord avec le MD. C'est par ailleurs lui qui contrôlera la versatilité de l'avantage.

AVEUGLÉ PAR LA VENGEANCE

Quand il a perdu sa femme et ses enfants, votre personnage a failli perdre l'esprit. Depuis, il erre à travers le monde à la recherche des responsables de la tragédie et espère bien leur faire payer leurs méfaits un jour. Mais il découvrira sans doute que les vengeurs sont nombreux à travers le monde et que leurs motifs sont nombreux et variés ...

Quand il se retrouve confronté à l'objet de sa vengeance, le personnage devient enragé. L'« objet » de la vengeance doit être compris au sens large : cela peut être aussi bien le meurtrier que son employeur ou ses amis. Une simple provocation de la part d'un inconnu peut aussi suffire.



BASSE EXTRACTION SOCIALE

Le personnage est né dans les plus basses couches sociales de son pays. Mendiant, voleur ou paysan, il a en tout cas de grosses lacunes en matière d'éducation. Personne ne lui a appris à quoi ressemblait son pays ni qui le dirigeait. Personne ne lui a enseigné comment se comporter devant des seigneurs ni comment parler à un prêtre. Il manque donc cruellement de connaissances.

Le personnage démarre le jeu avec comme seul Intérêt sa langue maternelle.

BLEU

Peut-être le personnage a-t-il été mal formé, peut-être a-t-il eu peur de se confronter au monde jusqu'à présent ... Quoi qu'il en soit, ses talents sont encore limités et il va lui falloir du temps pour progresser, au moins au début. D'ailleurs, il est bien possible que ça soit en se rendant compte qu'il n'avait guère d'expérience qu'il se soit mit en tête de partir à l'aventure.

Le personnage ne commence pas sa carrière à 0 PX mais à -750 PX.

CASANIER

Le personnage a du mal à sortir de chez lui. Peur de l'extérieur, manque d'intérêt pour le monde, études trop prenantes ... Nombreuses sont les raisons qui font d'un homme un casanier. Mais une fois dehors, tous sont confrontés au même problème : survivre malgré l'adversité.

Le personnage subit un malus de -2 en Survie.

ÉLEVÉ PAR DES BÊTES

Les histoires d'enfants élevés par des loups ou par des ours sont nombreuses. Votre personnage est un de ces enfants. Abandonné par ses parents ou perdu en forêt tout jeune, il a été mystérieusement recueilli par des animaux ou par des créatures semblables (ours-hiboux, licornes) et a grandi à leurs côtés. Malheureusement pour lui, les gens civilisés n'aiment guère les « sauvages » et ont tendance à se montrer inamicaux avec le personnage.

La Disposition des êtres intelligents (au moins 7 en Intelligence) diminue de 10.

ENNEMI PUISSANT

Le personnage s'est mis une puissante entité politique du monde à dos. Qu'il ait froissé un seigneur susceptible ou qu'il ait empêché un assassin de finir son travail, cela revient au même : il est pourchassé et doit faire attention à ses arrières. Selon la nature de son ennemi, il sera recherché par d'honnêtes soldats ou par de dangereux assassins. Mais le sort qui l'attend dans les deux cas n'est guère enviable ...

FOLIE SANGUINAIRE

L'état instable du personnage peut avoir plusieurs origines : déséquilibre psychologique, possession démoniaque ... Depuis qu'il en est victime, la folie n'a cessé de torturer le personnage, le poussant à accomplir des actes horribles, inhumains.

Quand il le désire (et que cela sert l'histoire), le MJ peut dépenser un dé d'action pour prendre le contrôle du personnage. Celui-ci accomplit alors ses pulsions meurtrières puis reprend ses esprits.

MAUDIT

Une terrible malédiction a frappé le personnage. Qu'elle provienne d'une rencontre avec un dangereux mage noir ou d'un voyage en enfer, elle pénalise durablement le personnage.

Le personnage subit une Malédiction.

PARANOÏAQUE

Le personnage craint constamment de se faire agresser ou qu'on complotte contre lui. Persuadé qu'on lui veut du mal, il n'écoute plus ce que les autres lui disent car il pense de toutes façons que ce n'est qu'un tissu de mensonges visant à l'abattre.

Le personnage subit un malus de -2 en Psychologie.

PORTEUR D'UN OBJET MAUDIT

Séduit par un objet visiblement magique, le personnage s'en est fait maître. Pas de chance, l'objet était maudit. Et si les vrais pouvoirs de l'objet vont peut-être finir par arriver, la malédiction, elle, n'attend pas ...

L'objet, qui peut être n'importe quoi, est un artefact valant initialement jusqu'à 10 points de Réputation et victime d'une Malédiction.

Cela se cumule avec l'avantage Porteur d'un artefact : un artefact maudit additionne donc les deux valeurs en Réputation.

QUÊTE

Le personnage a été investi d'une importante mission : récupérer un objet saint, aller avertir le Roi d'une importante menace ... Il doit absolument accomplir cette mission et ne sera pas disponible pour une autre quête tant qu'il n'aura pas achevé celle-ci.

A priori, un joueur choisissant cet inconvénient va déterminer la première aventure du groupe. C'est pourquoi la quête à accomplir devrait être déterminée en accord avec le groupe ainsi qu'avec le MD. C'est par ailleurs une Intrigue Secondaire automatiquement sélectionnée par le PJ.

La quête à accomplir doit être longue et difficile, s'étalant facilement sur plusieurs séances de jeu. Elle peut même être le point de départ de la campagne.

REJETÉ

Le personnage traîne peut-être la mauvaise réputation de son père, ou peut-être même a-t-il réussi à se mettre les bardes du pays à dos, devant alors faire face à de fausses rumeurs à son sujet. Mal aimé et rejeté partout où il se rend, il finit par devenir lui-même abrupt et impoli.

Le personnage subit un malus de -1 en Diplomatie et en Négociation.

SCEPTIQUE

Le doute a toujours été présent au fond de votre personnage. Si certains ont peut-être tenté de l'encourager, cela n'a jamais suffi. Amèrement, il est persuadé d'être un incapable, un bon à rien. La situation empire encore quand les gens se reposent sur lui, car il est alors convaincu qu'il va les mener à leur perte... Abattu, il a arrêté depuis longtemps la lutte.

Le personnage subit un malus de -2 en Volonté.

SERMENT

Votre personnage a prononcé un serment sacré, qu'il n'oserait rompre. On lui a peut-être demandé de protéger son seigneur, ou encore de servir jusqu'à la mort son capitaine. Ce serment, qu'il place souvent au-dessus de tout, le bride dans ses actions et l'oblige parfois à quitter brutalement ses amis.

Si le personnage vient à rompre son serment, Serment devient alors Rejeté et Sceptique.

SERVICE À RENDRE

Quelqu'un a rendu un grand service au personnage. Peut-être un dragon l'a-t-il sauvé, ou peut-être un roi lui a-t-il évité la peine de mort. Si ce personnage venait demander à son tour de l'aide au personnage, celui-ci se sentirait obligé de la lui fournir dans les plus brefs délais.

Si le service est réclamé et que le personnage ne le réalise pas immédiatement, il subit un malus moral de -1 à la Défense et aux jets de sauvegarde jusqu'à ce qu'il le réalise.

SIGNE DISTINCTIF

Le personnage a une caractéristique physique bien reconnaissable : des yeux blancs, une grande marque noire sur le visage... Ce n'est pas un handicap mais cela le rend très facile à reconnaître. Cela pourrait même engendrer un surnom pas forcément agréable.

Notez que si c'était un handicap, l'inconvénient Affection serait plus adapté.

Le personnage subit un malus de -2 en Déguisement.

TERRIBLE SECRET

Ce secret honteux et dangereux doit rester caché, votre personnage en est convaincu. Et il ne se trompe pas. Qu'il ait assisté à une scène de viol ou qu'il ait tué un assassin, si son secret venait à être révélé, cela entraînerait sans aucun doute de grands ennuis pour le personnage, et rapidement.

Si le secret est révélé, Terrible secret devient alors Ennemi puissant et Rejeté.

TRAUMATISÉ

Tout petit, le personnage a assisté à une scène horrible qui s'est imprimé dans son esprit : son père battant sa mère, sa famille massacrée par des chevaliers noirs, sa sœur mourant d'une atroce fièvre... Marqué à vie, il s'est ressassé la scène encore et encore, jusqu'à ce qu'elle l'influence dans sa façon même d'être : nerveux et tendu, il fait de fréquents cauchemars.

Lorsqu'il dort, le personnage a 10% de chances de faire un cauchemar (toujours le même) évoquant le traumatisme et qui le laisse *fatigué* au matin.



VOYAGEUR DANS LE TEMPS *

Un puissant sortilège, l'intervention d'un dieu ou un phénomène inexplicable a eu un effet indésirable sur le personnage : il a littéralement changé d'époque. Arriver dans un autre temps a affaibli son organisme. De plus, il risque de se rencontrer, ce qui aurait des effets dévastateurs.

L'année d'où vient le personnage est antérieure ou postérieure à celle de la campagne d'au moins 2 ans et d'au plus 40 ans (2d20 ans).

Le personnage subit un malus de -1 à ses jets de Vigueur. S'il vient à se rencontrer, les deux aspects du personnage doivent réussir un jet de Volonté DD 15 sous peine de devenir instantanément fous : perte permanente de 1d6 points de Sagesse.

* L'avantage et l'inconvénient Voyageur dans le temps vont nécessairement ensemble, il n'est pas possible de les dissocier.

Exemples

AMI DE ZIONYDI

Le personnage est un ami d'enfance de Zionydi, le grand prêtre d'Astrani. Le saint homme lui a un jour sauvé la vie alors qu'il se faisait agresser par des voyous ivres dans la rue. Le personnage considère donc qu'il a une dette envers le Père des Illuminés.

Avantage : Ami d'un héros.

Inconvénient : Service à rendre.

PROPHÈTE DE WENDAWIN

Peu de temps après sa naissance, le personnage a commencé à formuler ses premières prophéties. Enfermé durant des années dans une cave de la Cité des Arcanes, il vient seulement de trouver un moyen de sortir.

Avantage : Prophète.

Inconvénient : Casanier.

DONS

Vous trouverez ici un nouveau don ainsi qu'une liste de dons ethniques inadaptés à l'univers de jeu.

Dons de Bases du Combat

TUEUR D'HÉRÉTIQUES

La lutte contre les hérétiques et les païens est primordiale pour le personnage.

Conditions : Alignement (Borarus, Astrani, Coestriul)

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque contre les créatures d'un Alignement opposé au sien. De plus, il gagne une manœuvre.

Maudit par les dieux (Manœuvre de Menace) : Si l'adversaire subit au moins 1 point de dégâts de stress, il est en outre *pris au dépourvu*.

Dons Ethniques

Les dons suivants ne correspondent pas à l'ambiance de Niil et sont indisponibles : Fils des laves (et donc Clan des laves), Héritage angélique (et donc Lignée angélique).

Les dons de Lignée (démoniaque, draconique, etc.) ont pour condition supplémentaire la Spécialité Sorcier. Ainsi, seul les ensorceleurs peuvent réellement éveiller la magie qui sommeille en eux.

MAGIE

L'Ureilim, communément appelée magie, possède un rôle primordial sur Niil.

Invocations

Les restrictions d'invocation s'appliquent toujours ; un ange ne peut être invoqué et l'archétype Divin est indisponible.

Cendre d'âmes

La cendre d'âmes ne peut être utilisée pour remplacer le coût en Réputation d'un sort mais peut toujours être revendue à un prix de 5 sa par niveau du sort l'ayant produite. Elle intéresse beaucoup les magiciens qui peuvent l'utiliser comme composante à la place de matériaux rares et coûteux.

Écoles de magie

Il est parfois fait référence dans Niil – Univers à des écoles de magie. Celles de Fantasy Craft sont légèrement différentes, mais il est possible d'établir des correspondances.

Ainsi, Luhan Medri' Lin n'est plus le Directeur de la Guilde de la Nécromancie, mais le Directeur de la Guilde des Faucheurs.

Sorts

Le sort utilisé par Qanaan le Mystérieux pour se dédoubler est tout simplement Image illusoire VI.

Le sort responsable de la construction si rapide de la belle Wendawin est donné ci-dessous.

CRÉATION DE TOUR CRISTALLINE

Niveau : Création 5

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : courte

Durée : instantanée

Coût de préparation : 3

Effet : ce sort fait pousser une tour cristalline. Ses dimensions sont au choix du créateur, dans les limites de 10 m² de surface au sol et de 10 m de haut, le tout multiplié par le Niveau de Lanceur. L'architecture du bâtiment est également à son choix ; s'il prévoit de lancer plusieurs fois le sort afin d'élaborer un complexe, il doit prévoir des passerelles entre les tours. Le lanceur de sorts dispose les salles et les escaliers comme bon lui semble. La tour est équipée de vitraux, de portes à l'intérieur et d'un portail magique à l'extérieur. Toutefois, la tour apparaît vide et il faudra la meubler ultérieurement.

Le lanceur de sorts peut choisir de poser des conditions à l'entrée dans la tour via le portail, comme l'appartenance à une guilde ou un alignement précis ; si ces conditions ne sont pas remplies par la créature désireuse d'entrer, le portail la repousse violemment (1d6 points de dégâts de force). Il est possible de réduire ces dégâts de moitié en réussissant un jet de Volonté. Un document signé par un mage capable de pénétrer dans la tour permet à son possesseur d'y pénétrer lui aussi même s'il ne remplit pas les conditions.

TABLEAU 3 : ÉCOLES DE MAGIE

Pathfinder RPG	Fantasy Craft
Abjuration	Gardien
Divination	Savant
Enchantement	Enchanteur
Évocation	Évocateur
Illusion	Mystificateur
Invocation	Prophète
Nécromancie	Faucheur
Transmutation	Conjurateur

DOTATIONS

Les peuples de Sardoréan utilisent certains objets typiques de leur monde. De plus, chaque pays a sa monnaie et ses titres honorifiques.

Monnaie

Influencés par le système économique de l'Empire d'An'Intur, les Sardoréans utilisent comme monnaie de base le sou d'argent (abrégié sa). Néanmoins, comme l'indique le tableau ci-dessous, chaque état lui donne un nom particulier et possède également d'autres pièces de valeurs différentes. La monnaie d'un pays n'est en général pas acceptée dans un autre pays et il faut passer par le clergé de Néréos qui se charge du change, en prélevant sa part au passage. S'il est arrivé dans l'histoire que des systèmes mathématiquement complexes soient introduits, ils ont par la suite été simplifiés et aujourd'hui tous sont décimaux.

Armes

Les armes suivantes ne sont pas inspirées par le Moyen Âge européen et sont a priori indisponibles en Sardoréan : jitte/saï, tonfa, nunchaku, tri-bâton, bola, boomerang, chakram, lasso, shuriken, arbalète à répétition, fleuret (qui devrait être appelé épée de cour, arme du XVII^e siècle et qui n'a rien à faire à l'ère féodale), ninja-to/canne-épée, éventail de guerre, khopesh, katana et nagamaki.

Au cas par cas, le MJ peut toutefois autoriser un PJ à utiliser les caractéristiques d'une de ces armes ; par exemples, des pièces de monnaies aiguisées correspondent tout à fait à des shurikens.



TABLEAU 4 : SYSTÈMES DE MONNAIE

Pays	10 000 sa	100 sa	10 sa	1 sa	1/10 sa
Sardor	—	—	écu	sou d'argent	sou de cuivre
Irnym	—	livre ecclésiastique	livre	sou d'argent irnyan	sou de cuivre irnyan
Wendawin	—	—	denier d'or	denier d'argent	denier de cuivre
Namisse	—	—	écu namisse	sou d'argent namisse	sou de cuivre namisse
Maisons naines	—	—	couronne	sol d'argent	sol de cuivre
Faënilad	cristalline blanche	cristalline	—	—	—
Daérrun	—	—	—	—	—

ARMES CONTONDANTES

Écu du clergé de Borarus : Ce bouclier évoquant la face avant du heaume de Borarus est strictement réservé aux prêtres et aux paladins de Platine. Il combine les avantages d'un bouclier en métal et d'un symbole sacré pour un prix de 90 sa. Les personnages débutants n'ayant généralement pas de quoi s'acheter ce bouclier, l'église accepte de le vendre 20 sa en échange de la parole de l'acheteur qu'il remboursera la différence dès que possible – c'est-à-dire, dans la plupart des cas, après sa première aventure.

Fléau d'armes lourd : Les prêtres de Kutgher ont popularisé leurs impressionnants fléaux d'armes dotés de pics acérés. Ces armes qui rendent ridicules les fléaux habituels ne sont pourtant pas plus dangereuses pour l'utilisateur.

Le fléau d'armes lourd a les caractéristiques suivantes : 2d6 dégâts létaux ; crit 20 ; PA 2 ; P/1m ; solide 2 ; 2S ; 5 kg ; féodal ; 40 sa.

Marteau de guerre : Les guerriers nains de Niil apprécient presque autant les marteaux que les haches. Leurs forgerons s'appliquent donc à concevoir des marteaux robustes et renforcés. Rapidement, les autres races ont adopté ces marteaux, qui désormais se trouvent dans toute bonne armurerie.

Les marteaux de guerre infligent des dégâts létaux.

ARCS

Arc de cavalerie : Cet arc développé par le clan Il-suniir pour ses cavaliers a toutes les caractéristiques du daikyu. Il est peu utilisé par les autres races, qui ne pratiquent pas autant le tir monté : en-dehors de Faënilad, le jet de disponibilité pour se procurer un arc de cavalerie subit une pénalité de -5.

AMÉLIORATIONS D'ARMES

Les améliorations des gnomes sont celles que Fantasy Craft attribue aux halfelins. La Magocratie

de Wendawin vend du matériel adapté aux magiciens ; les améliorations draconiques sont renommées wendaliennes et sont donc disponibles bien que les drakes ne soient pas jouables. Par contre, en-dehors de la Cité des Arcanes, les armes wendaliennes sont très rares et le jet de Disponibilité pour s'en procurer une subit un malus de -10.

Armures

Il est parfois fait référence dans Niil – Univers à des armures. Celles de Fantasy Craft sont légèrement différentes, mais il est largement possible d'établir des correspondances.

AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Comme les améliorations d'armes.

TABLEAU 5 : ARMURES...

Pathfinder RPG	Fantasy Crat
Matelassée	Partielle matelassée
Cuir	Partielle de cuir
Cuir clouté	Partielle de cuir clouté
Chemise de mailles	Cotte de mailles partielle
Armure de peau	Intermédiaire du cuir bouilli
Écailles	Intermédiaire d'écailles
Cotte de mailles	Cotte de mailles intermédiaire
Cuirasse	Intermédiaire de plaques
Clibanion	Complète d'écailles
Crevice	Complète d'écailles
Plaques	Complète de plaques

Renommée

Partout dans la Province, on croise des nobles, des religieux, des militaires et des héros dotés de titres honorifiques, officiels ou officieux, qui complètent leurs noms. Parfois, le titre d'un tel personnage devient même plus célèbre que son nom.

Le tableau des titres, page 210 de Fantasy Craft, est certes adapté à un univers fantastique traditionnel, mais Niil possède déjà ses propres titres. Les titres de noblesse et militaires accessibles à un personnage dépendent de son pays d'allégeance, comme le résume le tableau page suivante. Par exemple, en Irnym, la colonne noble du tableau page 210 est remplacée par les deux colonnes « Irnym » du tableau page suivante. Si un Irnyan acquiert de la Renommée noble, c'est dans une de ces colonnes qu'il doit progresser.

Les titres d'apprenti ou d'écuyer ne sont pas assez glorieux pour correspondre à une dépense de Réputation. Un personnage débutant n'ayant aucune Réputation peut donc tout à fait démarrer avec un de ces titres.

Il est nécessaire d'appartenir préalablement à un clergé, à une guilde ou à un ordre de paladin pour pouvoir y acquérir de la Renommée. Il est aussi nécessaire que le trône soit vacant pour qu'un personnage devienne monarque.

Les hiérarchies religieuses sont de type noble. Seules celles jouant un rôle particulier dans un pays sont indiquées dans le tableau.

Un gnome ne peut acquérir de Renommée noble ou militaire dans une des cités anarchistes de sa race. S'il désire s'enrôler dans l'armée ou être anobli, il doit s'imposer au sein d'une autre race. Et s'il le fait, il doit s'attendre à des remontrances sévères de la part des philosophes de son peuple ... Ainsi, un gnome qui possède de la Renommée noble ou militaire dans un pays quelconque verra la Disposition envers lui de tous les gnomes adhérant à la philosophie anarchiste diminuer de 10.

Dans le mode de vie féodal de Sardor, Namisse et Irnym, les militaires professionnels sont chevaliers tandis que les fantassins sont des gens du peuple enrôlés de force en période de guerre. Il existe bien quelques gardes travaillant même en période de paix, mais face à un chevalier, ils n'ont pas plus d'autorité qu'un gueux. De même, si la Magocratie devait se défendre, ce serait les magiciens qui

TABLEAU 6 : TITRES SUPPLÉMENTAIRES

Rang	Sardor *	Irnym (Ordre de Platine)**	Irnym - Maisons naines (Clergé de Platine)*	Wendawin (Guildes)*	Wendawin (Clergé de Mèranethil)*
1	Seigneur	Écuyer de Platine	Acolyte de Platine	Apprenti Mage	—
2	—	Templier de Platine	Adeptes de Platine	Compagnon Mage	Prêtre du Premier Arcane
3	Baron	Sergent de Platine	Prêtre de Platine	—	—
4	—	Sous-lieutenant de Platine	Sacristain de Platine	Mage	Prêtre du Second Arcane
5	Comte	—	—	—	—
6	—	Lieutenant de Platine	Chapelain de Platine	Maître Mage	Prêtre du Troisième Arcane
7	Marquis	—	—	—	—
8	—	Commandant de Platine	Père de Platine	Grand Maître Mage	Prêtre du Quatrième Arcane
9	—	—	—	—	—
10	Roi	Capitaine de Platine	Patriarche de Platine	Directeur	Grand Prêtre des Arcanes

TABLEAU 6 : TITRES SUPPLÉMENTAIRES (SUITE)

Rang	Wendawin (Clergé de Coestriul)*	Namisse (Guilde du Trésor National)*	Namisse (Cour des Seigneurs)*	Namisse (Clergé de Néréos)*	Maisons naines (Armée)**
1	—	Apprenti	—	—	Soldat
2	—	—	Maire	—	Foudre de guerre
3	Prêtre	Compagnon	Bourgmestre	Prêtre	—
4	—	—	—	—	Sergent
5	—	Maître	—	—	—
6	—	—	Seigneur de ville	—	—
7	Plume de la Loi	—	—	—	Hache du Roi
8	—	Trésorier National	—	—	Sergent des Haches du Roi
9	—	—	Roi	Grand Prêtre	—
10	—	Grand Trésorier National	Roi de Néehm	—	Général des Armées

* : remplace la colonne noble

** : remplace la colonne militaire



s'en chargeraient. Ainsi, dans les nations humaines, Renommée militaire et Renommée noble ne font qu'une. Il y a par contre bien une armée distincte de la noblesse chez les elfes et les nains. Les militaires elfes n'obéissent généralement pas à une hiérarchie stricte, mais lorsque la guerre menace, le Roi désigne au sein de sa famille quelques généraux et commandants chargés de la discipline et des décisions tactiques.

À noter qu'en Irnym, un laïc acquérant de la Renommée militaire sera appelé chevalier quel que soit son rang réel et il sera de plus toujours subordonné aux paladins de Platine.

En Sardor et en Namisse, les titres comme « général » ou « commandant » ne correspondent pas à un rang particulier ; la seule règle est qu'un noble prendra généralement comme conseiller militaire un de ses vassaux et que celui-ci devra laisser la gestion de ses terres à un intendant. Ainsi, le général du Roi de Sardor pourrait tout aussi bien être un ami chevalier qu'un vieux comte.

Un personnage peut posséder, à titre exceptionnel, de la Renommée noble ou militaire dans plusieurs pays différents. Cela sera par exemple le cas d'un personnage possédant une double identité ou d'un héros anobli. Les Renommées acquises dans deux pays différents se cumulent lorsqu'on détermine le rang. Par exemple, un Maître Mage (rang 6) qui a acquis une baronnie en Sardor suite à ses services envers la couronne d'Urëin possède un rang de Renommée noble égal à 9. Lorsqu'une campagne se déroule entièrement dans un même pays, le MJ est encouragé à rapidement proposer aux personnages d'origine étrangère d'être anoblis ou d'entrer dans l'armée afin qu'ils puissent acquérir de la Renommée librement.

Inversement, un personnage peut abandonner ses anciennes allégeances pour d'autres. Les traîtres et les déserteurs sont dans ce cas. Le MJ devrait permettre à ces personnages de convertir directement leurs titres sans perdre de Renommée après de rudes négociations (qui peuvent faire l'objet d'une Tâche Complexe, voire d'un scénario entier). Par contre,

DES PRIÈRES

Ces nouvelles actions réservées aux personnages pieux de Niil illustrent le pouvoir reconfortant de la foi. Rien de magique ici ! L'objectif des prières est de pousser les joueurs à jouer leur religion correctement.

même dans son nouveau pays, un tel personnage sera regardé de travers : une perte de Réputation de 5 à 10 points au passage est sans doute nécessaire, ce qui peut avoir pour conséquence de faire diminuer sa Renommée (voir Fantasy Craft, page 386).

COMBAT

C'est bien souvent dans le sang et les larmes qu'apparaissent les héros de Sardoréan.

Actions réservées

PRIÈRE PROTECTRICE

1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement

Le personnage puise son courage dans la foi. Il obtient une Résistance au Stress de 2 pendant 1d4 rounds. Aucun personnage ne peut profiter des effets de plus d'une Prière protectrice à la fois.

PRIÈRE DU PÉCHEUR

1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement et un vœu pieux

Les vœux du personnage le protègent du péché. Il obtient un bonus moral de +2 aux jets de Détermination effectués afin de ne pas enfreindre un de ses vœux (exemples de jet : quitter la condition enragé s'il a fait vœu de non-violence, résister à un jet de Diplomatie visant à le séduire s'il a fait vœu de chasteté) pendant 1d4 rounds. Si le personnage a enfreint un de ses vœux (à la discrétion du MJ), il ne peut plus bénéficier de la Prière du pécheur pour les jets concernant ce vœu jusqu'à ce qu'il demande sincèrement le pardon. Toute nouvelle Prière du pécheur avant que les bénéfices de la première prennent fin est sans effet.

PRIÈRE PUNITIVE

1 demi-action • Action d'Initiative • Nécessite un Alignement

La fureur des dieux s'abat sur les ennemis du personnage. Il bénéficie d'un bonus moral de +1 à l'attaque pendant 1d4 rounds. Toute nouvelle Prière punitive avant que les bénéfices de la première prennent fin est sans effet.

MAÎTRE DU JEU

La suite du guide concerne la conversion du Livre II de Niil – Univers. Joueurs, passez votre chemin !

Alignements

RAUNOR

Les Laarans croient tous en un unique dieu, le Dieu Roi, monarque légitime de l'univers. L'existence de rois priant d'autres dieux est pour eux un sacrilège.

Voies : Malédiction, Ordre, Protection, Savoir

Compétences d'alignement : Bluff, Équitation, Négociation, Tactiques

Arme rituelle : lance

Avatar : conseiller V (voir p 120 de Fantasy Craft)

Alignements opposés : tous les autres

Figurants

Le figurant « noble », qui correspond plus au noble de la Renaissance qu'à celui du Moyen Âge, ne devrait pas être utilisé. Les seigneurs sont des « chevaliers » ou des « seigneurs de guerre » et leurs conseillers sont des « escrocs » ou des « lettrés ».

Les ensorceleurs comme les magiciens sont représentés par des « sorciers ». Ajouter des dons d'Héritage et de Lignée est une excellente solution pour représenter des ensorceleurs dont le corps a commencé à muter.

De même, un « adepte » simulera aussi bien un druide qu'un prêtre. Pour plus de réalisme et sans affecter la valeur en PX, vous pouvez changer pour le druide Détermination VI en Détermination III, Survie III.

RÉSEAU DES BARDES

Un barde seul n'est sans doute pas une menace très importante mais leur très puissant réseau s'étend sur toute la Province. Un groupe de PJ qui s'en prend à un barde et laisse des témoins doit s'attendre à d'importantes complications : mauvaise Disposition des gens à leur égard, marchands intraitables voire tentatives d'assassinat.

Le nouveau figurant « paladin » convient très bien pour les paladins irnyans, les paladins laarans et les chevaliers du Bien suprême. Le « barde » diffère du « saltimbanque » par son appartenance au clergé de Désilia ou de Néréos. Quant au « barbare », il est là pour incarner les Gaewids et les orques.

Galerie de figurants

Barde (Humanoïde marchant – 35 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp III ; CS : Acrobaties IV, Diplomatie VI, Prestidigitation IV ; Options : *Dévoué I (Désilia ou Néréos)*, *Expertise (Diplomatie)*, *Fascinant*, *Intérêts (Alignement : Désilia ou Néréos)*, *Étude : réseau des bardes*

Attaques/Armes : Arme rituelle

Équipement : Livre saint (Brenwein), instrument de musique, torches (3), trousse de déguisement

Trésor : 1A

Barbare (Humanoïde marchant – 48 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att VII ; Déf IV ; JS IV ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Intimidation III, Survie IV ; Options : *Aptitude de classe (Soldat : Blessures de guerre I)*, *Berserker*, *Ennemis jurés (Humanoïdes)*, *Robuste I*, *Sans peur I*

Attaques/Armes : Hache de bataille (dég 1d10 ; crit 19-20 ; propriétés : *faucheuse*, PA 2)

Trésor : 1A, 1T

Paladin (Humanoïde marchant – 68 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : Détermination V, Diplomatie III, Équitation V, Intimidation V, Tactiques III ; Options : *Aptitude de classe (Prêtre : dévot)*, *Don (Maîtrise de la charge 1)*, *Honorable*, *Intérêts (Alignement : Borarus ou Raunor)*, *Menace de groupe*, *Sans peur II*

Attaques/Armes : Arme rituelle, Bouclier en métal (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

Montures et véhicules : Destrier (Vitesse 15 m au sol ; Voyage 5 ; Tai G/Déf IV)

Équipement : Armure de plaques complète (armure de plaques intermédiaire avec accessoires lourds ; RD 7 ; Résistance Contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vitesse -3 m ; Déguisement évident), Livre saint (Brenwein)

Trésor : 1A

Archétypes de figurants

Gnome (+2 PX)

Avantage : Le Type du PNJ devient Fée, sa Taille devient Petite, sa Vitesse diminue de 3 m, il gagne 2 Intérêts et son Charisme augmente de 2.

Bestiaire

Les monstres rarement utilisés et typiques de Pathfinder RPG ne sont pas ici convertis. Cela ne veut pas pour autant dire qu'ils n'existent pas, mais plutôt que si le besoin de les utiliser se faisait sentir, le MJ devrait les créer lui-même.

L'archétype monstrueux Divin est indisponible, pour les mêmes raisons que celles données dans Niil - Univers.

ATTAQUES À EFFET

Dominante : cette attaque réduit à néant la volonté de la victime, la laissant esclave du PNJ. Si elle échoue à son jet de Volonté, elle subit les effets suivants. Elle obéit aux instructions verbales du PNJ (même si elle ne comprend pas son langage). Si l'Intelligence du dominé est inférieure ou égale à 5, il ne peut comprendre que des ordres basiques, comme « viens ici », « va là-bas », « combats », « reste ici », et ainsi de suite. La domination s'achève si le PNJ, un de ses compagnons ou un de ses alliés attaque le dominé, ou après un jour par Niveau de Menace du PNJ. Si l'Intelligence du dominé est supérieure ou égale à 6, il se souvient de la domination lorsque celle-ci prend fin.

Valeur en PX : 4 par Degré

Jet de sauvegarde : Volonté

Anges

Les anges donnés dans le bestiaire de Fantasy Craft peuvent être utilisés tels quels pour les peu rassurants habitants du plan d'Esnyrna.

Korrigan

Les korrigan, habitants malicieux du plan de Gwaeron, méritent eux par contre un vrai travail. Leurs danses folles et leur regard captivant sont ici présentés « à la sauce » Fantasy Craft !

Éclaireur korrigan (Très Petit Extérieur marchant - 85 PX) : For 16, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 14 ; Tai TP (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp VI ; CS : Discrétion VIII, Diplomatie IX ; Options : *invisibilité, défense magique I, nuée, porteur, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup I (dégâts 1d3+3 létaux), Regard dominateur (attaque dominante II : regard 18 m ; Vol DD 15 ou dominé)

Trésor : 2A, 1B

Brute korrigan (Petit Extérieur marchant - 99 PX) : For 18, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 12 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Athlétisme VII, Diplomatie VII ; Options : *berserker, défense magique I, invisibilité, porteur, robuste III, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup III (dégâts 2d4+4 létaux ; crit 19-20), petite hache double (dégâts 1d8+4 létaux ; crit 20 ; options : PA 2, double), Regard dominateur (attaque dominante II : regard 15 m ; Vol DD 15 ou dominé)

Équipement : armure de cuir clouté (RD 2 ; MD -1)

Trésor : 1A, 1E

Roi korrigan (Petit Extérieur marchant - 152 PX) : For 16, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 22 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp V ; CS : Bluff IX, Diplomatie X, Intimidation IX ; Options : *défense magique I, invisibilité, porteur, sort naturel (Malédiction, Souhait I, Souhait II, Souhait III, Téléportation II, Vol I ; les souhaits ne nécessitent pas de Quête), vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup III (dégâts 2d4+3 létaux ; crit 19-20), Regard dominateur (attaque dominante V : regard 21 m ; Vol DD 30 ou dominé)

Équipement : chemise de mailles (RD 1 ; résist. tranchant 2 ; MD -1 ; Déguisement -4 ; options : *allégée, de cérémonie*)

Trésor : 2A, 1B, 1M, 1T