



le Scriptorium

présente :

une aide pour
Fantasy Craft



RELIGIONS & PANTHÉONS

RELIGIONS & PANTHÉONS



UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR MÖRKHDULL

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du manuel de base de *Fantasy Craft*. Le supplément *Call to Arms: Monk* peut également se révéler utile.

Toutes les images de ce document sont l'œuvre d'Andrew Hou, dont vous pouvez admirer les autres créations sur sa page personnelle : njoo.deviantart.com

Introduction

Cette aide de jeu a pour but de vous offrir des pistes de réflexion quant à l'organisation de panthéons et l'objectivation des oppositions d'alignements.

En effet, dans le livre de règles, il est indiqué (p. 308) : *Les alignements peuvent être organisés comme vous le voulez. Des personnages peuvent choisir un élément dans une liste (un élément air, eau, feu ou terre) ou choisir un élément dans chacune des listes proposées (Bien ou Mal et Ordre et Chaos). L'alignement d'un personnage consiste dans tous les choix faits ? Souvenez-vous qu'un personnage ne peut posséder qu'un alignement à la fois.*

Un peu plus loin (p. 309) : **Alignement opposé** : *certain alignements s'affrontent si violemment que leurs suivants deviennent automatiquement des adversaires. Dans ce cas, les alignements s'opposent, altérant bon nombre de capacités de classe et de sort.*

Par la suite, le livre fournit l'exemple de Degmos, Père-Rocher qu'il oppose à Razgeth Lamesang, le seigneur démon des gobelins.

Cette simple opposition peut paraître un peu nue.

Pourquoi envisager que les Nains ne s'opposent qu'aux gobelins ?

Pourquoi ne s'opposeraient-ils pas aux orques, aux dragons ou aux géants ?

Et dans quelle mesure se fait cette opposition ?

Concepts généraux

Plutôt que d'essayer de bâtir des clergés ou des panthéons gigantesques où chaque dieu aurait un frère ennemi, voici un système qui organise les fois suivant 4 grands axes.

Chaque axe est subdivisé en plusieurs alignements s'opposant.

Grâce à ce système, il est possible de décrire n'importe quel dieu.

Ainsi, toutes les Religions s'appuient sur les 15 Alignements s'ordonnant suivant quatre axes. Ces quatre axes d'alignements sont :

- l'axe Philosophique
- l'axe Élémentaire
- l'axe Potentiel
- l'axe de Civilisation

Chaque Dieu est placé sur chacun des axes ce qui en fait une entité unique.

Lorsqu'il crée un prêtre, un joueur doit choisir un dieu. Suivant le dieu qu'il choisit, le prêtre dispose d'un choix parmi 4 alignements (il s'agit des 4 aspects qui déterminent le dieu). Suivant l'alignement choisi, le prêtre a accès à 3 voies au cours de son évolution.

EXEMPLE

Pierre crée un prêtre dans les *Royaumes Oubliés* et choisit le dieu de l'Aube, Lathandre. Il peut, dès lors, choisir l'un des 4 Alignements suivants : Ordre, Feu, Positif ou Nature.

Estimant que l'aspect le plus important du dieu de l'aube est son aspect élémentaire du Feu, Pierre choisit cet Alignement.

Au cours de son évolution, son personnage pourra progresser dans les voies de la Destruction, du Feu ou de la Force.

S'il avait choisi l'alignement Nature, le prêtre de Pierre aurait eu accès aux voies des Bêtes, de la Nature et de la Survie.

Note : Les Domaines ci-dessous suivis d'une [†] sont décrits dans le supplément Call to Arms: Monk.



Les Alignements Philosophiques

Au nombre de 5, ils s'opposent deux à deux, excepté l'Alignement de l'Équilibre qui représente l'harmonie parfaite.

Ces alignements représentent la position de la divinité sur un plan éthique et philosophique.

BIEN

Le Bien est un principe prônant le respect de l'existence de la vie, sa défense et son développement.

- *Domaines* : Bien, Protection, Vie.
- *Compétences* : Tactiques, Survie, Athlétisme, Équitation.
- *Arme rituelle* : Épée longue.
- *Alignement opposé* : Mal

MAL

Le Mal est un principe trouvant son accomplissement dans le plaisir tiré de la souffrance des autres, l'expression de la perversion et les sentiments de haine envers autrui.

- *Domaines* : Mal, Tromperie, Guerre.
- *Compétences* : Tactiques, Survie, Athlétisme, Équitation.
- *Arme rituelle* : Hache.
- *Alignement opposé* : Bien



ORDRE

L'Ordre est le principe voulant que l'Univers soit régi par des lois physiques et mathématiques stables.

- *Domaines* : Discipline[†], Ordre, Esprits.
- *Compétences* : Investigation, Fouille, Négociation, Athlétisme.
- *Arme rituelle* : Marteau.
- *Alignement opposé* : Chaos

CHAOS

Le Chaos est un principe voulant que l'Univers soit soumis au tumulte, à la confusion et au hasard.

- *Domaines* : Chaos, Destruction, Beauté.
- *Compétences* : Bluff, Camouflage, Prestidigitation, Discrétion.
- *Arme rituelle* : Fouet.
- *Alignement opposé* : Loi

ÉQUILIBRE

L'Équilibre est un principe prônant une juste combinaison des forces régissant l'Univers. Celles-ci s'annulent par leur action mutuelle afin de créer l'Harmonie.

- *Domaines* : Harmonie[†], Protection, Esprits.
- *Compétences* : Survie Athlétisme Acrobatie et Fouille.
- *Arme rituelle* : Bâton.
- *Alignement opposé* : —

Les Alignements Élémentaires

Au nombre de 4, ils s'opposent deux à deux et représentent l'éventuelle affinité élémentaire de la divinité.

AIR

L'air est un élément léger et gazeux qui constitue l'atmosphère. Il n'a aucune consistance.

- *Domaines* : Air, Force, Voyage.
- *Compétences* : Acrobaties, Fouille, Prestidigitation, Survie.
- *Arme rituelle* : Sarbacane.
- *Alignement opposé* : Terre.



EAU

L'eau est un élément liquide et organique.

- *Domaines* : Vie, Eau, Force.
- *Compétences* : Athlétisme, Déguisement, Camouflage, Discrétion.
- *Arme rituelle* : Trident et filet.
- *Alignement opposé* : Feu

FEU

Le feu est un élément dégageant de la chaleur et produisant une combustion.

- *Domaines* : Destruction, Feu, Force.
- *Compétences* : Artisanat, Négociation, Survie, Acrobaties.
- *Arme rituelle* : Epée longue.
- *Alignement opposé* : Eau

TERRE

La terre est un élément solide ayant une consistance matérielle et produisant des végétaux.

- *Domaines* : Terre, Métal, Force.
- *Compétences* : Artisanat, Camouflage, Équitation, Survie.
- *Arme rituelle* : Fronde et masse.
- *Alignement opposé* : Air

Les Alignements à Potentiel

Ces 2 extrêmes s'opposent éternellement.

ÉNERGIE POSITIVE

L'Énergie Positive est une énergie ayant des effets favorables et favorisant le progrès, le développement et la création.

- *Domaines* : Chance, Lumière, Vertu[†].
- *Compétences* : Acrobaties, Survie, Athlétisme, Investigation.
- *Arme rituelle* : Étoile du matin.
- *Alignement opposé* : Énergie Négative.

ÉNERGIE NÉGATIVE

L'Énergie Négative est une énergie ayant des effets défavorables et s'opposant au progrès, au développement et à la création.

- *Domaines* : Mort, Ténèbres, Secret.
- *Compétences* : Camouflage, Détection, Discrétion, Survie.

- *Arme rituelle* : Faux.
- *Alignement opposé* : Énergie Positive

Les Alignements de Civilisation

Au nombre de 4, ils s'opposent deux à deux et sont liés à des aspects très concrets de la vie des mortels.

NATURE

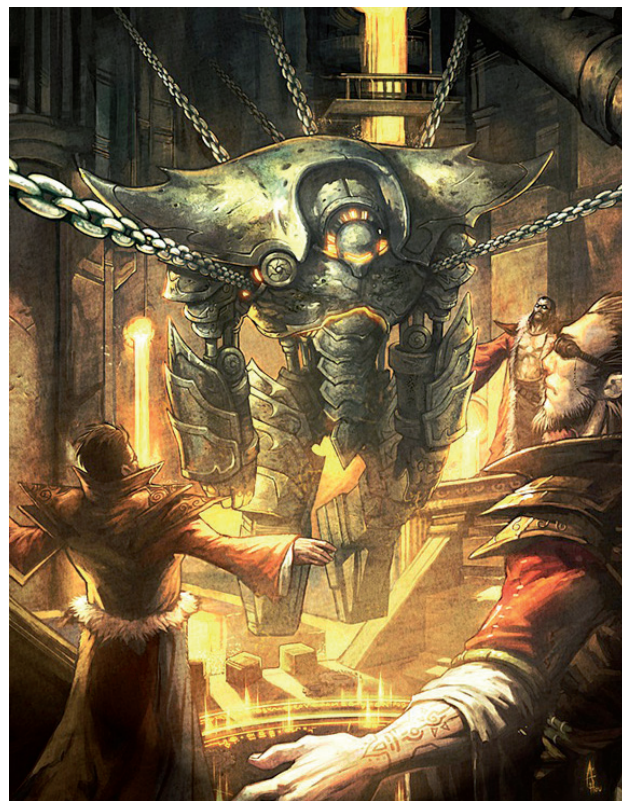
Cette alignement englobe tout ce qui est issu de la nature et n'a pas subi de modification.

- *Domaines* : Bêtes, Nature, Survie.
- *Compétences* : Acrobaties, Survie, Athlétisme, Camouflage.
- *Arme rituelle* : Masse.
- *Alignement opposé* : Artificiel

ARTIFICIEL

Cet alignement englobe tout ce qui est le produit d'une modification d'éléments naturels.

- *Domaines* : Connaissance, Force, Métal.
- *Compétences* : Artisanat, Négociation, Détection, Équitation.
- *Arme rituelle* : Arbalète au choix.
- *Alignement opposé* : Nature



MAGIE

Cet alignement englobe tout ce qui est produit par une force arcane et merveilleuse.

- *Domaines* : Savoir, Magie, Malédiction.
- *Compétences* : Investigation, Fouille, Prestidigitation, Bluff.
- *Arme rituelle* : Dague ou shuriken.
- *Alignement opposé* : Mécanique.

MÉCANIQUE

Cet alignement englobe tout ce qui a trait aux mécanismes et aux machines et fonctionnant au moyen d'énergie élémentaires.

- *Domaines* : un Alignement Élémentaire au choix, Guerre, Mécanique.
- *Compétences* : Artisanat, Négociation, Investigation, Fouille.
- *Arme rituelle* : Arme à poudre noire.
- *Alignement opposé* : Magie.

NOUVEAU DOMAINE : MÉCANIQUE

Mécanique I. Vous recevez le maniement et la spécialisation en armes à poudre.

Mécanique II. Vous obtenez un bonus d'Artisanat (technologie) de +5.

Mécanique III. Vous obtenez les aptitudes *Adaptative Toolbox (FC40)* et *Crafty Recognition (FC40)*.

Mécanique IV. Vous obtenez les aptitudes suivantes *Elbow Grease (FC40)* et *Improvised Toolbox (FC40)*.

Mécanique V. La marge d'erreur des attaques que vous effectuez avec des armes à poudre et de vos jets de compétences de classe est réduite de 1.

Quelques divinités générées en exemple

LATHANDRE, DIEU DE L'AUBE

Ordre, Feu, Positif, Nature.

L'aube n'est ni bonne ni mauvaise, mais elle fait partie de l'Ordre naturel des choses : elle se lève suivant des règles immuables.

Le soleil étant l'élément primordial de l'aube, son Alignement Élémentaire est le Feu.

J'ai ensuite choisi l'Alignement Positif parce que l'aube représente l'espoir et l'évolution.

Enfin, l'aube fait partie des phénomènes naturels de l'univers. Il est donc logique de choisir l'Alignement Naturel.

ORCUS

PRINCE-DÉMON DES MORTS-VIVANTS

Un démon est « par essence » maléfique. Relevant les corps pour en faire des parodies de vie grâce à la magie, j'ai choisi de lui attribuer les Alignements Mal, Terre, Négatif et Magie.

APHRODITE,

DÉESSE GRECQUE DE L'AMOUR

L'amour n'est-il pas un sentiment naturel et capricieux (chaotique), emplissant du feu de la passion les êtres ; les poussant ainsi à créer des choses ?

Il me semble donc que les Alignements représentant Aphrodite seraient le Chaos, le Feu, l'Énergie Positive et la Nature.

VULCAIN, DIEU DE LA FORGE

Aucun artisanat ne me semble aligné sur les axes Bien/Mal ou Ordre/Chaos. J'ai donc décidé qu'il relèverait de l'Équilibre. La forge emploie le Feu pour créer des choses artificielles.

Vulcain se trouve donc définit par les Alignements d'Équilibre, Feu, Énergie Positive et Artificiel.

En conclusion

Évidemment, il est toujours possible de voir différemment. C'est même encouragé (notre esprit critique nous y pousse sans cesse) parce que chaque MJ a sa propre vision des panthéons.

Le choix d'Alignement pour les divinités prises en exemples ne sont nullement figés ou corrects, et vous êtes libres de les modifier suivant vos conceptions. Cette aide de jeu n'a pour objectif que de vous aider à créer des panthéons.

Bon jeu.

Mörkh dull

