



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Fantasy Craft



DUNGEONCRAFT

DUNGEONCRAFT



UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT

Auteur : Gobelure

Conseils : Elvith Gent, Thathane

Mise en page : Aegis

Illustrations : Paizo

Introduction

Le présent guide est destiné à donner des éléments permettant de jouer en Fantasy Craft tout en gardant dans la mesure du possible une saveur Pathfinder ou D&D 3.5. Certes, il est tout à fait possible de s'en passer, mais qu'il s'agisse des classes iconiques ou des règles particulières gouvernant la magie, l'esprit de D&D 3.5 possède quelques caractéristiques particulières qu'on pourrait vouloir retranscrire en Fantasy Craft. Il est à noter que ce guide a été écrit en ayant plus particulièrement les règles Pathfinder à l'esprit, aussi il est possible que certains détails collent moins bien ou soient surprenants en partant de la 3.5. De même, il est basé sur la conception des classes développée par le livre de base de Pathfinder, donc exit les spécialités des suppléments – quoique si quelqu'un se sent de contribuer, l'inclusion de son travail sera la bienvenue.

Lorsqu'on parle de conversion, il faut garder en tête que plusieurs niveaux de conversion sont possibles. Tout d'abord, on peut ne vouloir convertir que ce qui est caractéristique de l'Univers, les grands traits du Dungeonverse, en imposant des restrictions et des modifications afin de retrouver un « esprit Donjons ». Dans ce cas, le MD possède une grande liberté dans les options qu'il va retenir, et a intérêt par rapport au Fantasy Craft de base de ne prendre dans ce guide que ce qui lui sera indispensable par rapport à son univers. Par exemple, garder les restrictions d'armures pour les mages, utiliser l'option « miracles » pour les prêtres, et définir ses propres règles additionnelles concernant la magie profane. À l'inverse, il peut vouloir être le plus proche possible de l'univers D&D tout en utilisant Fantasy Craft comme moteur, ce qui permet d'utiliser en les convertissant les modules du commerce. Cela peut le conduire à aller encore plus loin que certaines propositions laissées par ce guide, et imposer par exemple que chaque classe soit identifiable en tant qu'émulation d'une des classes de base de D&D, par exemple en restreignant les couples Spécialité/classe disponibles. Enfin, la conversion couvre le cas des PJ déjà créés en Pathfinder et pour lesquels on cherche à avoir l'équivalent le plus précis en Fantasy Craft. Le but de ce guide est de fournir les outils pour couvrir tous ces cas de figure.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs détails de cette conversion vous choquent ou vous déplaisent...

Bien entendu, il faut garder à l'esprit que les deux jeux sont différents, et qu'il ne s'agit que d'un guide général : la conversion terme à terme n'est tout simplement pas possible. Si quelque chose vous déplaît, il faut bien entendu le mettre à *vos* sauces : Fantasy Craft est un système à bricoler, il faut donc en profiter ! Évidemment, je suis preneur de vos retours sur les forums appropriés, et ce sera avec plaisir que j'en discuterai avec vous.

ORGANISATION DU DOCUMENT

Les chapitres sont dotés d'un double numéro. Afin de rester familier pour l'utilisateur de Pathfinder, ils sont présentés dans l'ordre de ce dernier, mais ils portent en second et en caractères romains le numéro de chapitre de Fantasy Craft afin de parvenir à se repérer. *Les passages en italiques contiennent des remarques annexes liées au développement de ce document, et peuvent être sautées en première lecture*¹.

Table des matières

Avant de commencer : définir l'Univers	3
1. Pour commencer / I. Héros	4
2. Les Races / I. Origines	4
3. Les Classes / I. Origines, Classe	5
4. Les Compétences / II. Compétences	9
5. Les Dons / II. Dons	10
6. L'équipement / IV. La Forge	11
7. Règles complémentaires	12
8. Le Combat / V. Combat	13
9. La Magie / III. Grimoire	13
10. Sorts / III. Description des sorts	15
11. Classes de Prestige / I. Héros	22
12. Mener une Campagne / VII. Préparer une Aventure	22
13. Environnement	24
14. Créer des PNJ / VI. Adversaires	24
15. Objets Magiques	24
Appendices	25
Options de Campagne	25
Annexe : Check-list de conversion	25

¹ Le présent guide est basé uniquement sur le livre de base de Fantasy Craft, qui suffit largement. Cependant, nous mentionnerons parfois en notes de bas de page quelques options offertes par les suppléments lorsqu'elles apportent un plus intéressant pour la conversion.

AVANT DE COMMENCER : DÉFINIR L'UNIVERS

Avant de commencer à convertir des personnages, le MD devrait se poser un certain nombre de questions concernant son univers et le but de sa conversion. Nous supposons ici que le cas le plus fréquent est de permettre de jouer dans un univers développé en Pathfinder ou 3.5 et d'adapter les scénarios du commerce. Voici quelles sont les questions les plus importantes avant de faire la conversion :

LES CLASSES OGL

Ont-elle encore une valeur dans l'univers converti ? Autrement dit, est-ce que l'univers « sait » qu'il y a des Barbares, des Druides, des Paladins, ou bien n'est-ce qu'une façon de catégoriser et de différencier les personnages ? Dans le premier cas, le MD devrait lister les associations Spécialités/classes et définir celles qui sont autorisées. Les dons iconiques deviendraient alors obligatoires. Dans le second, ces associations ne sont là que pour servir de guide lors de la conversion de PJ déjà existants, et seront oubliées dès lors qu'il sera question de créer un PJ Fantasy Craft en soi.

LA MAGIE DIVINE

Le MD a le choix entre utiliser la classe de Prêtre pour émuler prêtres et druides ou la classe de Mage. La première option permet de mettre plus en valeur la différence entre les cultes, tout en recyclant les domaines conférés par les divinités D&D. La seconde option donnera des personnages plus proches dans leur mécanique des lanceurs de sorts de D&D, au prix d'un résultat moins varié d'un prêtre à l'autre.

LA MAGIE PROFANE

Il y a une différence assez faible entre les ensorceleurs et les mages convertis. Un choix de dons permet de renforcer le côté « métamagie » et « mitraille à sorts » de l'ensorceleur, ainsi que le côté répertoire étendu du mage. Mais les figer revient à réintroduire *de facto* les classes d'ensorceleur et de magicien. De même la magie bardique est-elle

reconnue en soi comme un type de magie, ou bien les bardes/mages utilisent-ils les listes de sorts de la magie profane (voire divine) ?

Il existe plusieurs possibilités à choisir : la plus simple est de considérer que tous les personnages anciennement Bardes, Ensorceleurs ou Magiciens utilisent la Magie Profane telle qu'elle est définie plus loin dans la conversion, quitte à changer un peu le *fluff* (utilisation d'un instrument de musique pour les anciens bardes ou dispense de composantes pour les anciens ensorceleurs). La plus fidèle est de supposer qu'il existe 2 ou 3 sous-types de magies : Bardique, Spontanée et Profane, avec des conditions d'accès différentes.

Enfin, concernant la Magie Profane, le MD doit décider si la spécialisation dans une école est possible, et si les écoles interdites se traduisent par une interdiction pure et simple ou par une difficulté accrue, comme c'est le cas de base en Pathfinder.

LES ARMES ET ARMURES

En D&D, il y a de fortes restrictions sur les armes et armures selon les classes. Dans l'univers converti, ces restrictions s'appliquent-elles, ou bien s'agit-il juste d'un guide lors de la conversion ? Notre recommandation ici est de se contenter d'appliquer un malus lié au port de l'armure non divine, les restrictions d'armes étant plus compliquées à mettre en œuvre hors conversion.

LE NIVEAU DE DÉVELOPPEMENT

Le MD doit assigner à son univers un Âge (Primitif, Ancien, Féodal, de Raison, ...). Par exemple, Conan pourrait être limité à l'Âge Ancien, Greyhawk à l'Âge Féodal, Golarion ou les Royaumes Oubliés à l'Âge de Raison, et Eberron sans doute à l'Âge Industriel. La meilleure compatibilité de conversion sera obtenue pour un Âge de Raison, mais l'introduction de cette nouveauté peut être l'occasion de mieux typer l'univers.

LES DONS ETHNIQUES

Le MD devrait regarder tous les dons ethniques et vérifier qu'ils correspondent bien à des races de son univers : chaque don racial correspond en effet à une variante de la race. En cas de restrictions, il doit établir la liste des dons autorisés pour les PJ.



1. POUR COMMENCER 2. LES RACES

I. HÉROS I. ORIGINES

CONVERTIR UN PERSONNAGE

I. CRÉER UN PERSONNAGE, CONCEPT

Le processus de conversion décrit ici s'applique uniquement aux PJ. Pour la conversion des PNJ, se reporter au Chapitre VI : Adversaires.

Le plus important avant de se lancer dans une conversion est d'être certain d'avoir bien précisé le concept du personnage : en effet, Fantasy Craft propose de nombreuses options, tout comme Pathfinder/D&D 3.5, mais comme elles sont différentes, il vaut mieux affiner avant l'idée que vous vous faites du personnage, ce qui devrait permettre de répondre à un certain nombre de questions qui se poseront de façon naturelle.

Les étapes de la conversion sont alors les suivantes :

- Caractéristiques
- Origines (recouvre et enrichit le concept de race)
- Niveau (équivalent au niveau OGL)
- Classe
- Maniements (la formation aux armes est différente et comprend des nouveautés)
- Intérêts (recouvre et enrichit le concept de langues parlées)
- Compétences
- Dons
- Équipement
- Renommée (concept entièrement nouveau)
- Sorts connus (selon classe)

CARACTÉRISTIQUES

I. CARACTÉRISTIQUES

Gardez vos scores de caractéristiques bruts, avant modificateurs raciaux, mais conservez les points octroyés aux niveaux multiples de 4. Le nombre de points de répartition de Fantasy Craft est certes différent de Pathfinder/D&D 3.5, mais à cette étape, cela ne vaut vraiment pas le coup de tout recalculer. Les modificateurs raciaux ou conférés par la magie ou les objets seront remplacés par ceux des nouvelles règles.



Les origines Drake, Géant, Gobelin, Ogre, Sylvanien, Saurien et Artificiel sont réservées à des PNJ dans le cadre d'un jeu standard. Les races de Pathfinder se convertissent de la façon suivante en origines :

DEMI-ELFE²

Prendre au choix la Race Elfe, ou un Talent Humain parmi : Adaptable, Agile, Audacieux, Charismatique, Dévoué, Doué, Éduqué, Futé, Habile, Imprévisible, Intelligent, Malin, Méthodique, Sagace, Séduisant, Svelte, Vigilant.

Les dons ethniques des elfes sont accessibles aux demi-elfes.

DEMI-ORQUE

Prendre au choix la Race Orque ou (pour une conversion Pathfinder et non D&D 3.5) un Talent Humain parmi : Adaptable, Astucieux, Dévoué, Doué, Endurci, Fort, Impitoyable, Obstiné, Patient, Robuste, Sauvage, Sévère.

Les dons ethniques des orques sont accessibles aux demi-orques.

ELFES

Race : Elfe

HALFELINS

Race : Halfelin

GNOMES

Nouvelle Race : Gnome

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

² Les détenteurs de l'Adventure Companion pourront utiliser à la place les dons pour les hybrides afin de faire un demi-elfe ou un demi-orque.

- **Caractéristiques** : +3 Intelligence
- **Vitesse de base** : 4 cases (6 mètres)
- **Bricoleur** : Lorsque vous prenez le don Maîtrise des compétences I, vous avez accès à une nouvelle paire de compétences : Bricoleur (Artisanat et Prestidigitation).
- **Détermination innée** : Votre rang de Détermination maximal est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- **Domaine d'Artisanat** : Vous obtenez 1 domaine d'Artisanat supplémentaire.

HUMAINS

Choisir un Talent.

NAINS

Race : Nain

Note : En ce qui concerne les gnomes, l'utilisation du Guide des Origines permettrait de mieux typer cette race. Pour les demi-elfes, on pourrait aussi considérer la création d'une sous-race distincte des elfes, de même que pour les demi-orques on pourrait prendre une sous-race distincte des orques.

Enfin, il est quelque part dommage que seuls les humains aient un Talent : mais bricoler un système permettant chaque race de se personnaliser avec un Talent ou du moins une sélection limitée est largement hors du cadre de ce guide de conversion.



3. LES CLASSES

I. ORIGINES, CLASSE

La notion de classe de l'OGL se traduit par un binôme Spécialité/classe en Fantasy Craft. J'indique plus loin les couples les plus adaptés, ainsi que certains choix de dons ou de managements qui permettent de se rapprocher des saveurs OGL de ces classes.

N'oubliez pas dans Fantasy Craft que la Spécialité correspond à « qui vous êtes » et la classe à « comment vous le faites », autrement dit, la spécialité définit plutôt mieux le personnage que la classe. Ainsi, c'est le concept de base de votre personnage qui doit primer sur les indications ci-dessous : si vous trouvez une association qui convient mieux, alors c'est celle-là qui doit s'imposer. C'est en ce sens que les indications suivantes sont plus des guides que

des carcans, tant la variété de personnages peut être importante.

Néanmoins, la représentation iconique des personnages OGL passe par quelques stéréotypes courants. Lorsqu'une spécialité est particulièrement bien adaptée, nous l'avons indiquée en la soulignant. Les dons iconiques sont des options de personnages quasiment incontournables pour retrouver la saveur des personnages OGL. Idéalement, le personnage devrait les posséder, dès le niveau 1, s'ils ne sont pas déjà conférés par la Spécialité.



Conversion des classes OGL

BARBARE

Spécialités appropriées : *Barbare*, mais aussi Archer, Frontalier, Gladiateur, Guerrier, Guerrier tribal, Mineur, Nomade ou Roublard

Classes de base : Éclaireur, Soldat

Classes d'expert : Guerrier Runique

Don iconique : Rage de Berserker I

BARDE

Spécialités appropriées : *Barde*, mais aussi Acrobate, Aristocrate, Aventurier, Escroc, Mystique ou Seigneur

Classes de base : Assassin, Capitaine, Courtisan, Érudit, Explorateur, Mage, Sage

Classes d'expert : Spadassin

DRUIDE

Spécialités appropriées : *Druide*, mais aussi Adepté, Chaman, Clerc, Frontalier, Mystique ou Sorcier

Classes de base : Mage/Prêtre (*), Sage

Classes d'expert : Alchimiste, Belluaire

Don iconique : Compagnon animal

ENSORCELEUR

Spécialités appropriées : *Sorcier*, mais aussi Adepté, Aventurier, Chaman, Magicien ou Mystique

Classes de base : Mage

Lignages : Leur effet est reproduit par le choix d'un don approprié, à prendre au niveau 1.

- *Aberrant* : Nation de la chouette (même si le personnage n'est pas elfe ; ne peut être amélioré en Noble de la Chouette que si le personnage est un Elfe)
- *Abyssal* : Héritage démoniaque
- *Céleste* : Héritage angélique
- *Draconique* : Héritage draconique
- *Élémentaire* : Héritage élémentaire (Air = Foudre, Eau = Glace, Feu ou Terre)
- *Féérique* : Héritage féérique
- *Infernal* : Fils des laves (même si le personnage n'est pas un nain ; ne peut être amélioré en Clan des Laves que si le personnage est un Nain)
- *Mort-Vivant* : Créature des ténèbres

- *Profane* : Un don de Magie
- *Voué à un destin* : Destin prometteur

Dons iconiques : Puissance magique puis, dans un deuxième temps lorsqu'il faut prendre un don supplémentaire, un don de Magie sera plus approprié pour rendre compte de la versatilité dans l'usage des sorts de l'ensorceleur.

Le don Bibliothèque Profane est déconseillé.

GUERRIER

Spécialités appropriées : *Guerrier*, mais aussi Archer, Bretteur, Garde du Corps, Gladiateur, Milicien, Porteur de bouclier, voire Artisan, Corsaire ou Marchand

Classes de base : Soldat

Classes d'expert : Guerrier Runique, Spadassin

MAGICIEN

Spécialités appropriées : *Magicien*, mais aussi Artisan, Mystique ou Sorcier

Classes de base : Érudit, Mage, Sage

Classes d'expert : Alchimiste, Guerrier Runique

Don iconique : Bibliothèque Profane. Le don Puissance Magique est déconseillé.

MOINE³

Spécialités appropriées : *Moine-guerrier*, mais aussi Acrobate, Clerc ou Garde du Corps

Classes de base : Cambrioleur, Explorateur, Sage, Soldat

Classes d'expert : Maître d'armes

Maniements iconiques : Combat à mains nues

PALADIN

Spécialités appropriées : Aristocrate, Bretteur, Cavalier, Garde du Corps, Guerrier, Porteur de bouclier ou Seigneur

Classes de base : Capitaine, Chevalier, Soldat, Prêtre (*)

Classes d'expert : Paladin, Spadassin

PRÊTRE

Spécialités appropriées : Adepté, Chaman, Clerc, mais aussi Médecin, Moine, Mystique ou Sorcier

Classes de base : Capitaine, Érudit, Mage/Prêtre (*)

³ L'Adventure Companion fournit aussi la classe de base de Pugiliste et la classe d'expert de Moine.

Classes d'expert : Alchimiste, Paladin

Don iconique : Maîtrise des compétences I (Guérisseur)

Maniement iconique : Arme rituelle

RÔDEUR

Spécialités appropriées : Frontalier, Nomade, *Rôdeur*, mais aussi Archer, Aventurier, Cavalier, Corsaire, Druide, Guerrier tribal ou Roublard

Classes de base : Capitaine, Éclaireur, Soldat

Classes d'expert : Belluaire, Spadassin

Don iconique : Tir rapide *ou* Combat à deux armes

ROUBLARD

Spécialités appropriées : Criminel, Escroc, *Roublard*, mais aussi Acrobate, Archer, Aristocrate, Artisan, Aventurier, Corsaire ou Marchand

Classes de base : Assassin, Cambrioleur, Courtisan, Éclaireur, Explorateur

Classes d'expert : Spadassin

Don iconique : Maîtrise de l'embuscade I

(*) Selon l'option de campagne retenue pour la magie divine.

En plus du choix du couple Spécialité/classe

AUTRES SPÉCIALITÉS

I. ORIGINE

Les spécialités Cuirassier et Mousquetaire ne sont pas disponibles à l'époque considérée traditionnellement. Elle peuvent néanmoins le devenir dans un univers où l'usage de la poudre est monnaie courante.

Les nains, quelle que soit leur classe, ont également à leur disposition la spécialité Mineur.

MAGIE DIVINE

I. CLASSES & VII. VOIES ET SORTS

Les classes OGL de Prêtre et de Druide utilisent toutes les deux la magie divine. En termes de Fantasy Craft, cela peut se traduire selon l'option de campagne retenue par de la magie profane, mais avec une liste de sorts spécifique (classe de Mage) ou de la magie divine (classe de Prêtre). Le MD doit choisir l'une ou l'autre des options qui sont exclusives :

- Le Prêtre disposera de peu de pouvoirs magiques, mais sera véritablement un champion de sa divinité. Il nécessite d'utiliser l'option de campagne *miracles*.
- Le Mage ressemblera plus au prêtre D&D, mais aura moins de liens évidents avec son dieu : il représentera plutôt un Mystique ou un Chaman qui tirent leur pouvoirs de forces divines au sens large.

Remarque : l'option sorcellerie est décrite plus loin, avec les règles concernant la magie. Nous ne détaillerons ici que l'option miracles.



Les divinités peuvent représenter plusieurs domaines d'influence, typiquement de 2 à 5. Les Prêtres doivent choisir deux domaines en particulier parmi ceux de leur divinité.

En plus de ces deux domaines, les prêtres alignés Bon ou d'une divinité Bonne ont tous accès à la voie de la Guérison, les prêtres alignés Mauvais ou d'une divinité Mauvaise à la voie de la Mort. S'ils sont neutres ainsi que leur divinité sur l'axe Bien/Mal, ils ont le choix de la Voie supplémentaire qu'ils obtiennent entre Vie ou Mort.

Les druides qui prennent la classe de prêtre ont eux le droit à deux Voies parmi : Air, Eau, Feu, Nature, ou Terre. Ils obtiennent en bonus la Voie des Bêtes.



La correspondance est la suivante :

Domaine de l'Air : Voie de l'Air

Domaine de l'Artisanat : Voie du Métal

Domaine du Bien : Voie du Bien

Domaine de la Chance : Voie de la Chance

Domaine du Chaos : Voie du Chaos

Domaine du Charme : Voie de la Beauté

Domaine du Climat : (pas de bon équivalent, prendre à défaut Voie de la Nature)

Domaine de la Communauté : (pas de bon équivalent, prendre à défaut la Voie de l'Ordre)

Domaine de la Connaissance : Voie du Savoir

Domaine de la Destruction : Voie de la Destruction

Domaine de la Duperie : Voie de la Ruse

Domaine de l'Eau : Voie de l'Eau

Domaine de la Faune : Voie des Bêtes

Domaine du Feu : Voie du Feu

Domaine de la Flore : Voie de la Nature

Domaine de la Folie : Voie de la Malédiction

Domaine de la Force : Voie de la Force

Domaine de la Gloire : Voie de l'Héroïsme

Domaine de la Guérison : Voie de la Vie

Domaine de la Guerre : Voie de la Guerre

Domaine de la Libération : (pas de bon équivalent, prendre à défaut Voie des Esprits)

Domaine de la Loi : Voie de l'Ordre

Domaine de la Magie : Voie de la Magie

Domaine du Mal : Voie du Mal

Domaine de la Mort : Voie de la Mort

Domaine de la Noblesse : (pas de bon équivalent, prendre Voie de l'Héroïsme)

Domaine de l'Obscurité : Voie des Ténèbres

Domaine de la Protection : Voie de la Protection

Domaine du Repos : (pas d'équivalent)

Domaine des Runes : (pas d'équivalent)

Domaine du Soleil : Voie de la Lumière

Domaine de la Terre : Voie de la Terre

Domaine du Voyage : Voie du Voyage

Pour les domaines sans équivalent, il faut considérer qu'ils ne sont pas disponibles.

On notera qu'un certain nombre de domaines sont améliorables pour assurer une meilleure compatibilité. Par ailleurs, Voie des Secrets et Voie de la Survie n'ont pas de correspondance en termes de domaines, le premier aurait éventuellement pu être une alternative à Voie de la Ruse pour le domaine de la Duperie, et le second une (mauvaise) alternative à Voie de la Nature pour le Domaine de la Flore.

MANIEMENTS

I. CLASSE & V. ACTIONS AVANCÉES ET MANOEUVRES

Il convient de calculer le nombre de managements que possède le personnage en fonction de la classe et du niveau, et de choisir les tactiques appropriées. Afin de garder un esprit OGL, il conviendrait d'utiliser les managements comme suit (la catégorie Epée n'inclut pas les épées à deux mains). N'oubliez cependant pas qu'il ne s'agit que d'un guide, à ajuster donc au mieux en fonction des options réellement retenues par le personnage à convertir. N'oubliez pas non plus que les managements peuvent être utilisés pour acquérir des manoeuvres.

Note : Les armes « courantes » ont été traduites par la série suivante : Contondantes (Masses, Bâtons), Tranchantes (Couteaux, Lances), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues. Les arbalètes ont été considérées comme des arcs car Fantasy Craft ne fait pas la distinction.

Aucune préférence particulières pour les Barbares, les Guerriers, les Paladins et les Rôdeurs.

Bardes : Préférence pour Arcs, Contondantes (Masses, Bâtons, Boucliers, Fouets), Tranchantes (Lames de Duel, Couteaux, Épées), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues.

Druide : Préférence pour Contondantes (Boucliers, Bâtons), Tranchantes (Lames de Duel, Couteaux, Armes d'Hast, Lances), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues.

Ensorceleur : Préférence pour Contondantes (Masses, Bâtons), Tranchantes (Couteaux, Lances), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues.

Mage : Préférence pour Contondantes (Masses, Bâtons), Tranchantes (Couteaux), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues.

Moine : Préférence pour Contondantes (Bâtons), Tranchantes (Lames de Duel, Couteaux, Epées, Lances), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues.

Prêtre : Préférence pour Contondantes (Masses, Boucliers, Bâtons), Tranchantes (Couteaux, Lances), Projectiles (Armes de jet), Combat à mains nues, Arme rituelle.

Roublard : Préférence pour Arcs, Contondantes (Masses, Bâtons), Tranchantes (Lames de Duel, Couteaux, Épées, Lances), Projectiles (Armes de jet) Combat à mains nues.

En outre, selon la race, les préférences suivantes sont également possibles :

Demi-orques : Tranchantes (Haches, Épées à deux mains)

Elfes (mais pas demi-elfes) : Arcs, Tranchantes (Lames de Duel, Épées)

Halfelins : Projectiles (Armes de Jet)

Nains : Contondantes (Marteaux), Tranchantes (Haches)

I. INTÉRÊTS

Les non-humains devraient prendre dans leurs Intérêts de départ la langue commune, leur langue d'origine étant connue d'office. Cela les fait démarquer avec 2 Langues, une Étude en relation avec leur milieu d'origine et 1 Intérêt supplémentaire.

Les Alignements OGL sont gardés (voir plus loin). La dépense d'un Intérêt permet de devenir Aligné, condition pour pouvoir servir une divinité.

Le choix des Langues qui peuvent être apprises peut dépendre de la race, si le MD le juge utile. Dans ce cas, il faut se référer au descriptif des langues supplémentaires conférées par l'appartenance à une race. Cependant, sauf impératif majeur concernant le monde de campagne, il est plus simple d'oublier ces restrictions. Ainsi, *a priori*, les langues qui peuvent être apprises ne dépendent plus de la race d'origine, même si elles doivent être cohérentes avec l'histoire du personnage.

Les études sont laissées sous le libre contrôle du MD. Les compétences Profession et Représentation ayant disparu, c'est une bonne façon de rendre compte du métier ou des capacités artistiques d'un personnage. Quant aux compétences de connaissances, elles disparaissent en Fantasy Craft et sont remplacées par un jet de Savoir, mais elles peuvent être émulées par des intérêts bien ciblés. Voici une petite liste d'études possibles : Phénomènes magiques, Géographie, Histoire, Traditions populaires, Zoologie, Botanique, Religion, Théâtre, Danse, Musique, Chant, Architecture, Gastronomie, Brasserie, Agriculture, Mécanique, Marine, Jeu, Livres, Mine, Élevage, Tannerie, Charpente, Forge, ...

4. LES COMPÉTENCES

II. COMPÉTENCES

Afin de convertir facilement les personnages, il est nécessaire d'activer l'option de campagne Héros Polyvalents. Il est bien entendu possible de profiter du changement de système pour recréer complètement la liste de compétences du personnage. L'autre possibilité est de chercher à retranscrire aussi fidèlement que possible son ancien personnage.

Le plus simple pour cette conversion détaillée consiste tout d'abord à repérer quelles vont être les compétences de classe. Ensuite, pour chaque compétence OGL, il faut déterminer la compétence Fantasy Craft qui lui correspond et y transférer les rangs. Si deux compétences OGL renvoient vers une même compétence Fantasy Craft, le rang obtenu est le plus élevé des deux rangs d'origine. Si une compétence OGL renvoie vers deux compétences Fantasy Craft, il faut choisir en premier celle qui est de classe, s'il y en a une, ou à égalité celle qui est la plus pertinente pour le personnage.

Ensuite, il reste à calculer le nombre de points de compétences supplémentaires disponibles (en général, il y a plus de points de compétences en Fantasy Craft qu'en Pathfinder ou 3.5) et à les répartir au choix.



Les différences semblent faibles à première vue, surtout pour une conversion Pathfinder/Fantasy Craft, mais néanmoins importantes en jeu. Il convient donc de faire attention aux points suivants : premièrement, les jets sans formation sont fortement pénalisés, ce qui peut amener à revoir la liste de compétences suez. Ensuite, la liste des compétences de classe est fortement modifiée. Enfin, une compétence importante comme Tactiques n'a pas d'équivalent en Pathfinder/3.5. C'est pour cela qu'en fin de processus de conversion, il faut contrôler le résultat obtenu et ne pas hésiter à y retoucher.

Les conversions sont données dans le Tableau 6.13 pour D&D 3.5.

En Pathfinder, cela donne :

Acrobaties : Acrobaties

Art de la Magie : Investigation ou Incantation

Artisanat : Artisanat

Bluff : Bluff

Connaissances : — (voir Intérêts). Il y a des synergies de compétences sur les savoirs, mais les correspondances sont très approximatives...

- *Exploration souterraine* : (—)
- *Folklore local* : (Déguisement, Détermination, Discrétion)
- *Géographie* : (Équitation, Survie)
- *Histoire* : (Intimidation, Tactiques)
- *Ingénierie* : (Artisanat)
- *Mystères* : (Investigation, Incantation)
- *Nature* : (Médecine, Survie)
- *Noblesse* : (Diplomatie, Tactiques)
- *Plans* : (—)
- *Religion* : (—)

Déguisement : Déguisement

Diplomatie : Diplomatie

Discrétion : Discrétion ou Camouflage

Dressage : Survie

Équitation : Équitation

Escalade : Athlétisme

Escamotage : Prestidigitation

Estimation : Négociation

Évasion : Athlétisme

Intimidation : Intimidation

Linguistique : Investigation

Natation : Athlétisme

Perception : Détection ou Fouille

Premiers secours : Médecine

Profession : — (voir Intérêts)

Psychologie : Psychologie ou Détermination

Représentation : Diplomatie

Sabotage : Prestidigitation

Survie : Survie

Utilisation d'Objets Magiques : — (pas d'équivalent, mais voir Renommée et le don Lecture de Parchemins)

Vol : Acrobaties

Attention : dans l'utilisation pratique des compétences, on notera quelques différences en Fantasy Craft. Ainsi, un jet d'Estimation sera un jet de Savoir avec une synergie en Négociation, un jet d'Art de la Magie, un jet de Savoir avec une synergie en Incantation, et un jet de Dressage, un jet de Survie avec le Charisme comme caractéristique associée.

Les Langues sont gérées différemment en Fantasy Craft. Outre la dépense d'un Intérêt pour acquérir une Langue de façon permanente, il est possible de bénéficier de cours de langues pour obtenir une maîtrise jusqu'à la fin de l'aventure en cours (voir Tableau 4.27 : Faveurs).

5. LES DONS

II. DONS

Les dons ont été considérablement refondus en Fantasy Craft, aussi est-il recommandé de recréer la liste des dons choisis par le personnage. Même si certains dons ont une correspondance, la liste de tous les dons disponibles est très différente et ne choisir que les dons pour lesquels une correspondance existe restreindrait beaucoup les personnages possibles. Pour ne prendre qu'un seul exemple : il serait dommage pour les personnages combattants de conserver les vieux réflexes et de prendre les dons Attaque en Puissance et Enchaînement, alors qu'à côté les dons de maîtrise des armes sont des alternatives très intéressantes.

Les dons ethniques nécessitent une mention particulière, comme mentionné en préambule : l'univers doit déterminer ceux qui sont disponibles ou non. *A priori*, prendre un don ethnique revient à changer la race, par exemple « Nation de l'Araignée » permet de faire des elfes noirs ou « Peuple habile » des gnomes. Le MD doit être consulté pour tous ces dons, hors cas particulier d'un lignage d'ensorceleur.

6. L'ÉQUIPEMENT

IV. LA FORGE

ARGENT ET RICHESSE

IV. ARGENT & TRAIN DE VIE

L'argent de départ est défini par les règles de Fantasy Craft : 100 pa × Niveau de Carrière

Une nouveauté fait son apparition : le Train de Vie. Les personnages doivent répartir leurs points de Train de Vie entre Panache et Prudence.

IV. ÉQUIPEMENT

Une autre nouveauté de Fantasy Craft dont il convient de tenir compte est l'Âge auquel correspond l'Univers, ce qui est une décision du MD.

N'oubliez pas que les Propriétés s'achètent avec de la Renommée, de même que les Objets Magiques. L'argent en surplus peut néanmoins permettre d'acheter de l'équipement amélioré, ce qui est en général une bonne méthode pour convertir un simple objet « +X », mais sans capacité magique ou saveur particulière.



ARMES

Concernant les armes de prédilection selon les classes, se reporter au paragraphe précédent concernant les managements.

Les armes de maître sont des armes normales avec l'amélioration : matériau de qualité.

ARMURES

Il n'y a pas de base une restriction sur les armures disponibles selon les classes. Cependant, une conversion en armures D&D donnerait :

Armures légères (pas d'accessoires)

Matelassée : Matelassée partielle ou intermédiaire

Cuir : Cuir partielle ou intermédiaire

Cuir clouté : Cuir clouté partielle ou intermédiaire

Chemise de mailles : Cotte de mailles partielle

Armures intermédiaires (accessoires légers possibles)

Peau : Cuir bouilli partiel ou intermédiaire

Écailles : Écailles partielle ou intermédiaire

Cotte de mailles : Cotte de mailles intermédiaire

Cuirasse : Plaques partielle

Armures lourdes (accessoires lourds possibles)

Clibanion/Crevice : Écailles intermédiaire avec accessoires lourds

Armure de Plaques : Plaques intermédiaire

Harnois : Harnois intermédiaire

Les armures de maître sont des armures avec l'amélioration : matériau de qualité.

ARMURES ET MAGIE

III. INCANTATION

Il n'y a pas en Fantasy Craft de restrictions sur l'utilisation de la magie en armure. Cependant, l'option de campagne suivante permet de rendre l'esprit de Pathfinder/DD3.5 :

Magie orchestrale (Permanente)

Lancer un sort Profane ou Spontané requiert des gestes amples et précis qui ne sont pas compatibles avec le port d'une armure encombrante. Les jets d'Incantation subissent un malus égal à 3 fois le Malus de Défense de l'armure portée.

Pour la magie Bardique, on commence par réduire le Malus de Défense de 1 avant de le multiplier par 3 pour obtenir le malus à l'Incantation. Ainsi, le port d'une armure de Cuir ne provoque pas de malus pour la magie Bardique.



L'utilisation du don « Maîtrise de l'Armure I » permet, en réduisant le MD, de réduire le malus au jet d'Incantation.

SUBSTANCES ET OBJETS SPÉCIAUX

IV. ÉLIXIRS

Les substances spéciales sont moins nombreuses en Fantasy Craft qu'en Pathfinder. De plus, la plupart des élixirs présents dans Fantasy Craft sont en fait des potions et huiles magiques. On peut cependant parfois trouver une correspondance, comme

Sacoche immobilisante : Fiole d'Immobilisation

Néanmoins, la possession de ce genre d'équipement est moins cruciale en Fantasy Craft et sa disponibilité plus faible qu'en Pathfinder/3.5. Il ne faut donc pas hésiter, en cas de fonds limités, à sacrifier cette partie de l'équipement.

HABILLEMENT

Pas la peine de chercher, il n'y a pas de table concernant l'habillement en Fantasy Craft. Pour tenir compte d'un habillement plus ou moins riche, il faudra utiliser le Panache disponible grâce au Train de Vie⁴, quitte à améliorer encore son Apparence via les services d'un Habilleur ou d'une Lessive !

IV. RÉPUTATION

Le score initial de Réputation d'un nouveau personnage est de $10 \times$ Niveau de Carrière.

La Réputation est divisée en Renommée, qui permet d'acquérir de l'influence dans 3 cercles (Héroïque, Militaire ou Noble) et d'obtenir des faveurs en cours d'aventure. C'est au MD d'accepter ou non que le personnage acquière des rangs dans ces 3 cercles, selon ce qu'il a déjà vécu. Acquérir un rang de Noble Renommée ne devrait par exemple être possible que si le personnage s'est fait adouber chevalier ou a été anobli par des seigneurs en place. De même des rangs de Renommée Militaire ne devraient être obtenus que si le personnage s'est illustré sur un champ de bataille ou dans un contexte militaire, et des rangs de Renommée Héroïque que s'il a sauvé la veuve et/ou l'orphelin.

La Renommée permet de conserver des récompenses telles des Contacts, des Faveurs, une Pro-

⁴ Dans l'Adventure Companion, des listes d'atours adaptés à tout niveau de Train de Vie sont proposées pour chaque nouvel univers. Le MJ peut faire de même dans son monde de campagne.

priété ou des Objets Magiques pour un total de $1 +$ le niveau total de Renommée. Avoir une Renommée élevée est donc important pour pouvoir convertir les Objets Magiques les plus pertinents pour le personnage.

LANCEMENT DE SORTS ET SERVICES

IV. RENOMMÉE

Le lancement de sorts est une Faveur. Il ne coûte donc pas de pa, mais de la Réputation, et il est nécessaire de disposer d'une Renommée suffisante pour pouvoir en bénéficier.

7. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

ALIGNEMENT

VII. QUELLES CROYANCES ?

Selon la vision du MD de son monde, l'Alignement classique sur les deux axes loi/chaos et bon/mauvais peut être un alignement strict, important dans la campagne, ou un simple guide pour l'interprétation. L'Alignement OGL ne recouvre cependant pas la même notion que l'Alignement au sens de Fantasy Craft, qui est lié à la magie divine.

Ainsi, on peut agir en conformité avec les préceptes de l'un des 9 Alignements classiques sans pour autant être Aligné. La plupart des personnages seront dans ce cas, et auront une inclination à agir selon l'un des alignements, mais ne seront pas eux-même Alignés.

Pour être Aligné, il faut soit être de Type Extérieur, soit dépenser un Intérêt.

Il est nécessaire d'être Aligné pour embrasser le culte d'une divinité. L'Alignement de la divinité et celui du prêtre ne peuvent différer que d'un cran au maximum (comme en 3.5).

En plus d'ouvrir la voie au culte des divinités, il existe des compétences d'Alignement. En absence de compétences spécifiques aux divinités d'un panthéon donné, mais qui peuvent être développées par le MD pour son univers, on peut utiliser le système suivant : chaque positionnement sur l'axe bien/mal et loi/chaos donne droit aux compétences d'Alignement suivantes :

Bon : Équitation, Fouille,
Neutre : Athlétisme, Survie
Mauvais : Bluff, Camouflage

Loyal : Artisanat, Négociation
Neutre : Tactiques, Investigation
Chaotique : Acrobaties, Prestidigitation

En combinant les deux axes, le prêtre obtient donc 4 compétences d'Alignement.

ETAT CIVIL ET MENSURATIONS

VI. ARCHÉTYPES MONSTRUEUX

En Fantasy Craft, Âge, Taille et Poids sont déterminés librement. Il suffit donc de conserver les données fournies par le système OGL.

Il n'y a pas de modification des caractéristiques liées à l'âge pour les PJ (ce qui évite des abus). Cependant, concernant les PNJ, les archétypes Ancien et Immature peuvent permettre de modifier leurs caractéristiques pour tenir compte de l'âge.

DÉPLACEMENT

IV. ENCOMBREMENT & VII. VOYAGES

Se reporter au Tableau 4.3 : Encombrement pour faire le calcul.

La vitesse de déplacement par heure de voyage est définie au Chapitre VII.

EXPLORATION

IV. ÉQUIPEMENT

La résistance des objets est donnée dans le Tableau 4.5 : Résistance des objets, et les règles correspondantes sont sur la même page.

8. LE COMBAT

V. COMBAT

Les combats sont très différents en Fantasy Craft à cause de la variété des manœuvres disponibles. Les classes non combattantes disposent de nombreuses options pour aider le groupe. Il convient de lire et de relire ce chapitre et de déterminer pour un personnage donné ce que pourrait être sa ou ses tactiques préférées avant de procéder par exemple au choix des managements ou des dons.

L'une des grandes différences est l'absence d'attaques d'opportunités. L'une des caractéristiques du système OGL, c'est que les incantations magiques demandent raisonnablement de calme pour être utilisées. Il en va de même pour l'utilisation d'une arme à distance.

Il faut donc un jet de Concentration (compétence : Détermination) pour lancer un sort (profane ou divin) ou utiliser un projectile ou un arc dès lors qu'on est engagé en mêlée (voir Tableau 2.10 : Concentration).

9. LA MAGIE

III. GRIMOIRE

LANCER DES SORTS

III. INCANTATION

Lancer des sorts demande une main libre, ainsi que la possibilité de parler. Le don Incantation Silencieuse permet de s'affranchir de la seconde condition. La compétence Prestidigitation permet de dissimuler les gestes. Enfin, une sacoche à composantes est nécessaire pour utiliser la compétence Incantation sans malus de non-formation.

Il faut être concentré pour lancer un sort. Outre le combat, le MD détermine les cas où un jet est nécessaire, et dans tous les cas si le personnage subit des dégâts.



PRÉSENTATION DES SORTS

III. ÉCOLES DE MAGIE

Les écoles de magie ont été refondues en Fantasy Craft. Cependant, afin de respecter la compatibilité, les sorts gardent leur école OGL.

REMARQUE CONCERNANT

L'APPRENTISSAGE DES SORTS

Selon les règles de Fantasy Craft, il n'y a pas de réentraînement possible : une fois un sort appris, il l'est pour toute la carrière du personnage. Ce n'est cependant pas le cas en PRPG, où un réapprentissage est possible pour toutes les classes à nombre de sorts connus limités comme l'ensorceleur ou le barde. Il nous a paru préférable de ne pas autoriser le réentraînement, qui même au rythme d'un sort tous les 2 niveaux donne un avantage certain aux lanceurs de sorts. De même, concernant les sorts organisés en cercles de puissance, on aurait pu proposer une amélioration systématique dès lors que le personnage a le niveau suffisant pour lancer la version améliorée, ou au contraire imposer de connaître un sort de plus bas degré dans le cercle pour pouvoir passer au degré supérieur. Toutes ces considérations devraient idéalement faire partie de la réflexion du MD dans le cadre de leurs univers convertis, mais cela sort de l'objectif de ce guide qui est de respecter autant que faire se peut et dans la mesure du possible les règles de Fantasy Craft, en n'introduisant que ce qui est strictement nécessaire pour donner une saveur Pathfinder ou D&D.

Les divers types de magie

Il existe 5 types de Mages différents, utilisant l'une de ces sources de pouvoir : la magie divine, la magie druidique, la magie bardique, la magie spontanée, et la magie profane. L'existence de magie divine et de magie druidique utilisable en tant que Mage dépend de l'option de campagne choisie par le MD pour convertir les prêtres.

L'existence de 3 magies non divines dépend aussi du choix du MD, qui pourrait aussi décider que l'univers ne connaît que la magie Profane.

Chaque type de magie a une liste spécifique de sorts et/ou des règles spécifiques à son utilisation.

MAGIE DIVINE

Les sorts connus sont choisis par le joueur dans la liste des sorts disponibles ci-dessous, en tenant compte si possible de la nature de sa divinité. Le MD peut exclure ou ajouter des sorts supplémentaires en fonction du dieu choisi.

Selon l'Alignement, certains sorts bénéficient de l'option de campagne Magie Facile. Ce sont soit les sorts de soins si la divinité est Bonne ou le prêtre est aligné Bon, soit les sorts de Blessures si la divinité est Mauvaise, ou le prêtre aligné Mauvais. Les prêtres alignés Neutre et de divinité Neutre ont le choix entre les sorts de Soins ou de Blessure pour ce bonus.

Pour lancer un sort divin, il faut brandir son symbole sacré.

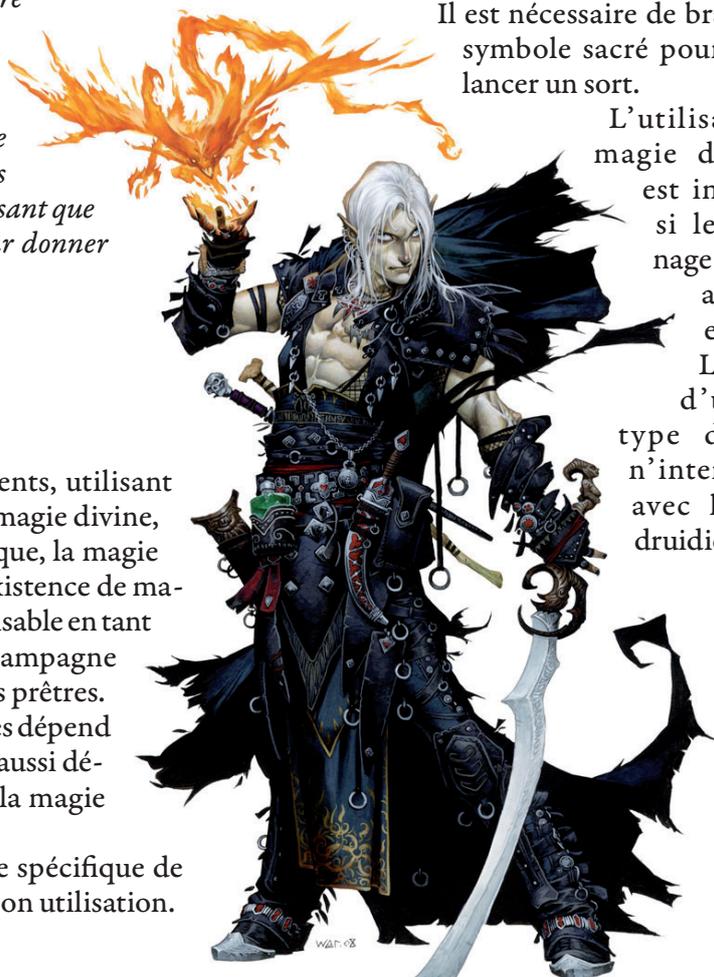
Le port de l'armure n'interfère pas avec la magie divine.

MAGIE DRUIDIQUE

Les sorts connus sont choisis par le joueur dans la liste des sorts druidiques. En bonus, les sorts d'Alliés Naturels bénéficient de l'option de campagne Magie Facile.

Il est nécessaire de brandir son symbole sacré pour pouvoir lancer un sort.

L'utilisation de magie druidique est impossible si le personnage porte une armure en métal. Le port d'un autre type d'armure n'interfère pas avec la magie druidique.



MAGIE BARDIQUE

Les sorts connus sont choisis par le joueur dans la liste des sorts bardiques. Il est nécessaire d'avoir un art de représentation (Théâtre, Danse, Chant, Musique, ...) parmi ses Études.

Pour lancer un sort bardique, il faut utiliser un art de représentation, dans lequel sera tissé le sort. Si le personnage tente de dissimuler le fait qu'il lance un sort au cours d'une représentation avec un jet d'Action Cachée, il le fait avec un bonus de +4.

Le port d'une armure induit un malus pour l'utilisation de la magie bardique (voir Équipement).

MAGIE PROFANE

La magie profane s'acquiert au cours de longues études.

Elle se distingue par l'existence de 8 écoles de magie : Abjuration, Divination, Enchantement, Évocation, Invocation, Illusion, Nécromancie, Transmutation. Il existe en plus une école dite Universelle qui contient quelques sorts spécifiques.

Au cours de leurs études, les mages peuvent rester généralistes, ou se spécialiser. Un mage généraliste obtient ses sorts en les choisissant dans la liste des sorts disponibles. Un mage spécialiste doit choisir une école de spécialisation, et deux écoles qui deviennent interdites.

Le mage reçoit le bénéfice de l'option de campagne Magie Facile pour ses sorts d'école de spécialisation.

Au choix du MD, les sorts des écoles interdites peuvent être interdits totalement, ou appris malgré tout, mais souffrent dans ce cas de l'option de campagne Magie Difficile.

Il est nécessaire de disposer d'une sacoche à composantes pour pouvoir lancer des sorts de magie profane.

En outre, la magie profane demande des études incessantes. Le mage doit avoir à sa disposition son grimoire et l'étudier entre deux scènes pour pouvoir récupérer ses points de sorts.

Le port d'une armure induit un malus au jet d'Incantation.

MAGIE SPONTANÉE

La magie spontanée est une variante de la magie profane, et partage la même liste de sorts. Pour l'acquérir, il est nécessaire de disposer de l'un des dons raciaux décrits pour l'Ensorceleur : ce sont eux qui confèrent au personnage son pouvoir magique.

Les sorts sont choisis par le joueur sur la liste des sorts disponibles. Si un personnage connaît plusieurs sorts faisant partie d'un même cercle (des versions portant un numéro différent du même sort), il bénéficie de l'option de campagne Magie Facile pour ces sorts.

Étant spontanée, l'usage de cette magie ne requiert pas de sacoche à composantes ou de matériel spécifique. Cependant, l'utilisation d'un laboratoire ne confèrera aucun bonus aux marges de critique.

Comme pour la magie profane, le port d'une armure induit un malus aux jets d'Incantation.

10. SORTS

III. DESCRIPTION DES SORTS

Magie Divine

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 0

- Contact/Toucher Lumineux
- Création d'eau
- Détection de l'Alignement
- Endurance aux Énergies
- Lecture de la Magie
- Lumière I
- Marche sur l'Onde
- Protection magique I

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 1

- Animation des Morts I
- Appel d'Outre-Plan I
- Arme Magique I
- Bénédictio
- Blessure I
- Bouclier Entropique
- Contrôle du Climat I
- Convocation d'Élémentaire I
- Coup au but I
- Détection de la Magie
- Faveur Divine
- Fracassement
- Injonction I
- Intuition



Perception de la Mort
Pierre Magique
Protection contre l'Alignement
Réparation I
Scrutation I
Soins I

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 2

Apaisement des Émotions
Arme Alignée
Blessure II
Cécité/Surdité
Consécration
Esprit I
Immobilisation de Personne
Localisation d'Objet
Marche sur l'Onde de Groupe
Mise à Mort
Muscles I
Objet Voilé
Protection d'Autrui
Réparation II
Résistance aux Énergies
Restauration I
Silence
Soins II
Statut
Ténèbres I

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 3

Animation des Morts II
Appel d'Outre-Plan II
Blessure III
Communication avec les Morts
Contre-Sort I
Contrôle du Climat II
Convocation d'Élémentaire II
Délivrance des Malédiction I
Don des langues I
Façonnage de la Pierre
Glyphe de Garde I
Lumière Brûlante
Lumière II
Malédiction
Mur de Vent
Neutralisation du Poison
Prière
Protection Magique II
Respiration Aquatique
Scrutation II

Soins III
Souhait I
Ténèbres II
Zone de Vérité

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 4

Arme Magique II
Blessure IV
Châtiment I
Contrôle de l'Eau
Coup au But II
Détection des Mensonges
Détection des Pièges
Esprit II
Immunité aux Sorts
Liberté de Mouvement
Marche dans les Airs
Marteau de la Foi
Muscles II
Nullification
Puissance Divine
Restauration II
Soins IV

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 5

Animation des Morts III
Appel d'Outre-Plan III
Blessure I de Groupe
Contrôle du climat III
Convocation d'Élémentaire III
Esprit I de Groupe
Guérison Suprême
Injonction II
Marque de la Justice
Mur de Pierre
Muscles I de Groupe
Résurrection I
Scrutation III
Soins I de Groupe
Vision véritable/Lucide

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 6

Statut de Groupe
Blessure II de Groupe
Cécité/Surdité de Groupe
Délivrance des Malédiction II
Don des Langues II
Esprit III
Festin des Héros
Glyphe de Garde II

Instinct du Voyageur
 Mise à Mal
 Mot de Pouvoir : Rappel
 Muscles III
 Soins II de Groupe
 Souhait II
 Zone d'Anti-Magie I

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 7

Statut de Groupe
 Blessure II de Groupe
 Cécité/Surdité de Groupe
 Délivrance des Malédictions II
 Don des Langues II
 Esprit III
 Festin des Héros
 Glyphe de Garde II
 Instinct du Voyageur
 Mise à Mal
 Mot de Pouvoir : Rappel
 Muscles III
 Soins II de Groupe
 Souhait II
 Zone d'Anti-Magie I

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 8

Aura de Grâce
 Blessure IV de Groupe
 Châtiment II
 Esprit Impénétrable
 Esprit IV
 Immunité aux sorts II
 Localisation suprême
 Lumière du Jour II
 Muscles IV
 Soins IV de Groupe
 Tremblement de Terre

SORTS DE PRÊTRE DE NIVEAU 9

Animation des Morts V
 Appel d'Outre-Plan V
 Contre-Sort III
 Contrôle du Climat V
 Convocation d'Élémentaire V
 Délivrance des Malédictions III
 Guérison suprême de Groupe
 Résurrection III
 Scrutation V
 Souhait III
 Zone d'Anti-Magie II

Magie Druidique

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 0

Contact Lumineux / Toucher Lumineux
 Création d'eau
 Endurance aux Énergies
 Illumination
 Lecture de la Magie
 Lumière I
 Orientation

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 1

Allié Naturel I
 Camouflage Naturel I
 Contrôle du Climat I
 Détection de la Magie
 Enchevêtrement
 Passage sans Trace
 Pierre Magique
 Réparation I
 Saut
 Scrutation I
 Soins I

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 2

Baie Magique
 Bourrasque
 Brise Glaciale I
 Esprit I
 Immobilisation d'Animal
 Muscles I
 Réparation II
 Résistance aux Énergies
 Soins II
 Tempête de Neige I

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 3

Appel de la Foudre I
 Contre-Sort I
 Contrôle du Climat II
 Croissance Végétale
 Façonnage de la Pierre
 Lumière II
 Mur de Vent
 Neutralisation du Poison
 Respiration Aquatique
 Scrutation II
 Soins III



SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 4

Camouflage Naturel II
 Contrôle de l'Eau
 Esprit II
 Liberté de Mouvement
 Marche dans les Airs
 Mur de Feu
 Muscles II
 Oxydation
 Soins IV
 Tempête de Neige II

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 5

Allié Naturel III
 Appel de la Foudre II
 Contrôle du climat III
 Esprit I de Groupe
 Glissement de Terrain
 Guérison Suprême
 Harmonie Naturelle
 Mur de Pierre
 Muscles I de Groupe
 Scrutation III
 Soins I de Groupe
 Vision véritable/Lucide

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 6

Esprit III
 Instinct du Voyageur
 Mot de Pouvoir : Rappel
 Muscles III
 Soins II de Groupe
 Voyage par les Arbres

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 7

Allié Naturel IV
 Brise Glaciale II
 Contre-Sort II
 Contrôle du Climat IV
 Doigt de Mort
 Lumière du Jour I
 Régénération
 Scrutation IV
 Soins III de Groupe
 Tempête de Feu

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 8

Esprit Impénétrable
 Esprit IV
 Lumière du Jour II
 Muscles IV
 Soins IV de Groupe
 Tremblement de Terre

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 9

Allié Naturel V
 Contre-Sort III
 Contrôle du Climat V
 Guérison suprême de Groupe
 Scrutation V

Magie Bardique**SORTS DE BARDE DE NIVEAU 0**

Chuchotements / Murmures
 Détection des passages secrets
 Feuille morte
 Illumination
 Lecture de la Magie
 Lumière I
 Lumières dansantes
 Orientation
 Retrait expéditif

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 1

Alarme
 Appel d'Outre-Plan I
 Aura Magique
 Charme Personne I
 Coeur de l'Hiver I
 Convocation d'Élémentaire I
 Déguisement
 Détection de la Magie
 Fracasement
 Identification I
 Image Illusoire I
 Plume Magique I
 Réparation I
 Scrutation I
 Serviteur Invisible
 Soins I
 Sommeil I
 Terreur I



SORTS DE BARDE DE NIVEAU 2

Apaisement des Émotions
 Cécité/Surdité
 Démence I
 Détection des Émotions
 Encyclopédie Vivante I
 Esprit I
 Flou
 Image Illusoire II
 Images Miroir
 Immobilisation de Personne
 Localisation d'Objet
 Muscles I
 Objet Voilé
 Réparation II
 Silence
 Soins II
 Ténèbres I
 Terreur II

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 3

Appel d'Outre-Plan II
 Charme-Personne II
 Convocation d'Élémentaire II
 Délivrance des Malédictions I
 Détection de l'Invisibilité
 Don des langues I
 Havre de Paix
 Héroïsme I
 Images Fantomatiques
 Image Illusoire III
 Invisibilité
 Lenteur
 Lumière II
 Neutralisation du Poison
 Rapidité
 Scrutation II
 Soins III
 Sommeil II
 Ténèbres II

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 4

Bagout
 Esprit II
 Image Illusoire IV
 Liberté de Mouvement
 Muscles II
 Nullification
 Plume Magique II
 Porte Dimensionnelle

Quête
 Soins IV

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 5

Appel d'Outre-Plan III
 Charme-Personne III
 Coeur de l'hiver II
 Convocation d'Élémentaire III
 Démence II
 Encyclopédie Vivante II
 Esprit I de Groupe
 Image Illusoire V
 Muscles I de Groupe
 Scrutation III
 Soins I de Groupe

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 6

Cécité/Surdité de Groupe
 Délivrance des Malédictions II
 Don des Langues II
 Esprit III
 Festin des Héros
 Héroïsme II
 Identification II
 Image Illusoire VI
 Instinct du Voyageur
 Muscles III
 Soins II de Groupe

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 7

Appel d'Outre-Plan IV
 Charme-Personne IV
 Contre-Sort II
 Convocation d'Élémentaire IV
 Lumière du Jour I
 Projection d'Image
 Scrutation IV
 Soins III de Groupe
 Traversée des Ombres

SORTS DE BARDE DE NIVEAU 8

Cri de Guerre
 Démence III
 Encyclopédie Vivante III
 Esprit Impénétrable
 Esprit IV
 Invisibilité de Groupe
 Lumière du Jour II
 Muscles IV
 Soins IV de Groupe



SORTS DE BARDE DE NIVEAU 9

Appel d'Outre-Plan V
 Charme-Personne V
 Contre-Sort III
 Convocation d'Élémentaire V
 Délivrance des Malédiction III
 Héroïsme III
 Scrutation V

Magie Profane**SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 0**

Abjuration : Endurance aux Énergies
Divination : Détection des passages secrets, Lecture de la Magie
Enchantement : —
Évocation : Illumination, Lumière I, Lumières dansantes, Rayon Polaire I
Illusion : —
Invocation : —
Nécromancie : —
Transmutation : Chuchotements / Murmures, Feuille morte, Retrait expéditif

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 1

Abjuration : Alarme, Bouclier
Divination : Identification I, Scrutation I
Enchantement : Charme Personne I, Sommeil I
Évocation : Fracasement, Projectile Magique
Illusion : Aura Magique, Déguisement, Image Illusoire I, Vapeur Colorée
Invocation : Appel d'Outre-Plan I, Convocation d'Élémentaire I, Serviteur Invisible
Nécromancie : Animation des Morts I, Rayon Affaiblissant, Terreur I
Transmutation : Arme Magique I, Coeur de l'Hiver I, Contrôle du Climat I, Réparation I, Saut

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 2

Abjuration : Objet Voilé, Résistance aux Énergies, Verrou Magique
Divination : Détection des Émotions, Encyclopédie Vivante I, Localisation d'Objets I

Enchantement : Démence I, Immobilisation de Personne

Évocation : Bourrasque, Rayons Ardents, Ténèbres I

Illusion : Flou, Image Illusoire II, Images Miroir

Invocation : Armure de Mage, Tempête de Neige I

Nécromancie : Cécité/Surdité, Contrôle des Morts-Vivants, Terreur II

Transmutation : Déblocage, Esprit I, Lévitiation, Muscles I, Nature Bestiale I, Réparation II

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 3

Abjuration : Contre-Sort I, Délivrance des Malédiction I

Divination : Détection de l'Invisibilité, Don des langues I, Scrutation II

Enchantement : Charme-Personne II, Héroïsme I, Sommeil II

Évocation : Boule de Feu I, Havre de Paix, Lumière II, Mur de Vent, Ténèbres II

Illusion : Images Fantomatiques, Image Illusoire III, Invisibilité

Invocation : Appel d'Outre-Plan II, Convocation d'Élémentaire II

Nécromancie : Animation des Morts II, Malédiction

Transmutation : Affûtage, Contrôle du Climat II, Façonnage de la Pierre, Lenteur, Rapidité, Respiration Aquatique, Vol I

Universel : Souhait I

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 4

Abjuration : Nullification

Divination : —

Enchantement : Quête

Évocation : Bouclier Élémentaire, Foudre I / Éclair I, Mur de Feu, Mur de Glace, Rayon Polaire II, Sphère d'Isolement I

Illusion : Assassin Imaginaire, Image Illusoire IV

Invocation : Porte Dimensionnelle, Tempête de Neige II

Nécromancie : —

Transmutation : Arme Magique II, Contrôle de l'Eau, Esprit II, Muscles II

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 5

Abjuration : —

Divination : Encyclopédie Vivante II, Scrutation III, Vision véritable/Lucide

Enchantement : Charme-Personne III, Démence II, Mot de Pouvoir : Blessure

Évocation : Cône de Froid, Mur de Dissipation de la Magie/Contre-sort

Illusion : Image Illusoire V

Invocation : Appel d'Outre-Plan III, Convocation d'Élémentaire III, Mur de Pierre, Nuage Mortel, Téléportation I

Nécromancie : Animation des Morts III

Transmutation : Contrôle du climat III, Coeur de l'hiver II, Esprit I de Groupe, Glissement de Terrain, Muscles I de Groupe, Nature Bestiale II, Vol II

SORTS D'ENSORCELEUR/ MAGICIEN DE NIVEAU 6

Abjuration : Délivrance des Malédiction II, Zone d'Anti-Magie I

Divination : Don des Langues II, Identification II

Enchantement : Héroïsme II

Évocation : Diapason, Éclair II, Vague de Force I

Illusion : Image Illusoire VI

Invocation : —

Nécromancie : Cécité/Surdité de Groupe

Transmutation : Désintégration, Esprit III, Muscles III

Universel : Permanence, Souhait II

SORTS D'ENSORCELEUR/ MAGICIEN DE NIVEAU 7

Abjuration : Contre-Sort II

Divination : Post-Cognition, Scrutation IV

Enchantement : Charme-Personne IV

Évocation : Boule de Feu II, Lumière du Jour I

Illusion : Projection d'Image, Traversée des Ombres

Invocation : Appel d'Outre-Plan IV, Convocation d'Élémentaire IV, Porte de Phase, Téléportation II

Nécromancie : Animation des Morts IV, Contrôle des Morts-Vivants II, Doigt de Mort

Transmutation : Contrôle du Climat IV

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DE NIVEAU 8

Abjuration : Protection contre les Sorts

Divination : Encyclopédie Vivante III, Localisation suprême

Enchantement : Démence III, Mot de Pouvoir : Étourdissement

Évocation : Cri de Guerre, Lumière du Jour II, Rayon Polaire III, Sphère d'Isolation II, Vague de Force II

Illusion : Invisibilité de Groupe, Motif Scintillant

Invocation : Labyrinthe

Nécromancie : —

Transmutation : Corps de Fer, Esprit Impénétrable, Esprit IV, Muscles IV, Nature Bestiale III

SORTS D'ENSORCELEUR/ MAGICIEN DE NIVEAU 9

Abjuration : Contre-Sort III, Délivrance des Malédiction III, Zone d'Anti-Magie II

Divination : Scrutation V

Enchantement : Charme-Personne V, Héroïsme III, Mot de Pouvoir : Mort

Évocation : —

Illusion : —

Invocation : Appel d'Outre-Plan V, Convocation d'Élémentaire V
Nécromancie : Animation des Morts V

Transmutation : Arrêt du Temps, Contrôle du Climat V



PATHFINDER #5; WIZARD 3



11. CLASSES DE PRESTIGE

I. HÉROS

Pour convertir une classe de prestige, le mieux est souvent de repartir du concept original et de chercher à le traduire du mieux possible en Fantasy Craft, quitte à se biclasser. Les possibilités sont trop nombreuses pour être toutes énumérées ici. Quelques pistes toutefois :

Archer-Mage : Spécialité Archer, classe de Guerrier Runique, dons de combat à distance. Style de combat : 1 sort par ½ action, 1 flèche sur l'autre.

Assassin : Spécialité Criminel, niveaux de Cambrioleur ou d'Éclaireur. (L'Assassin de Fantasy Craft est trop sociable pour ce concept.)

Champion Occultiste : Classe d'expert Guerrier Runique.

Disciple Draconien : Ensorcelleur avec héritage Draconique et le don Lignage renforcé.⁵

Duelliste : Spécialité de Bretteur avec niveaux d'Assassin ou de Soldat, puis de Maître d'Armes.

Éclaireur-Chroniqueur : Spécialité Barde, niveaux d'Explorateur.

Gardien du Savoir : Spécialité Sage, niveaux de Mage.

Maître des Ombres : Niveaux de Cambrioleur et dons Secrets, en particulier la chaîne de Spectre.

Mystificateur Profane : Spécialité Criminel/Esroc/Roublard, niveaux de Mage et dons Secrets.

Théurge Mystique : Mélange de spécialités cléricales (Clerc, Chaman) et classe de Mage, ou le contraire (Adepté, Magicien, Sorcier et classe de Prêtre). Voir biclassage Mage/Prêtre.

⁵ L'Adventure Companion fournit une classe de maître spécifique pour le Disciple Draconien.

12. MENER UNE CAMPAGNE VII. PRÉPARER UNE AVENTURE

ÉQUILIBRER LES RENCONTRES

VI. CONVERSION OGL

Les règles de conversion de Fantasy Craft doivent être utilisées pour convertir les PNJ des modules du commerce qui n'auraient pas d'équivalent facile à trouver dans la galerie. De même, le système OGL utilise l'option de campagne *PNJ non nivelés*.

Cependant, les PNJ ainsi construits sont taillés pour faire des PNJ spéciaux. Le « FP » d'un PNJ standard est en effet bien plus faible que celui d'un PNJ spécial : 4 PNJ standards sont en effet censés représenter une menace équivalente à 1 PNJ Spécial, ce qui veut donc dire que leur FP (individuel) est celui du Niveau de Menace - 4.

Par ailleurs, le niveau de difficulté est exprimé par les PX en Fantasy Craft, là où il est exprimé en CR en Pathfinder. Pour trouver le niveau de menace d'un monstre converti, il faut donc appliquer l'ajustement suivant :

- de 0 à 40 PX : niveau de menace = CR+1
- de 41 à 80 PX : niveau de menace = CR
- de 81 à 120 PX : niveau de menace = CR-1
- de 121 à 160 PX : niveau de menace = CR-2
- au-delà de 161 PX : niveau de menace = CR-3

Enfin, pour un PNJ standard, il faut ajouter +4 au niveau de menace ajusté pour obtenir le niveau de menace final.



Exemple : Un Ogre est une bête peu sympathique de FP 3. On peut le traduire en construisant un mercenaire ogre de 50 PX. Il constitue une menace intéressante pour un groupe de PJ de niveau 1, et sera alors considéré comme un Personnage Spécial de Niveau de Menace 3. Une bande de PJ de niveau 5 a affaire à une invasion d'ogres. Les ogres seront alors traités comme des PNJ standards de niveau 7. Et leur chef pourra être un PNJ spécial de niveau 7, ce qui ne nécessitera alors aucune conversion spéciale...

Remarque : certains PNJ ou monstres ont un FP inférieur à 1. Ce sont forcément des PJ standard.

TRÉSORS

Il convient d'utiliser les trésors de Fantasy Craft et de les définir tels qu'ils sont donnés par le Guide de conversion.

Dans le cadre de la transposition d'un module, la valeur des objets peut en général être convertie en prenant 1 po Pathfinder = 1 pa Fantasy Craft. Il convient de plus de ne garder que les objets magiques les plus significatifs pour la suite de l'aventure. Le MJ doit cependant régulièrement vérifier que les PJ ne s'enrichissent ni trop vite, ni trop lentement par rapport au style de jeu ou aux nécessités de la campagne.

Pour parvenir à cette conversion, on peut utiliser les arguments suivants : en parité de pouvoir d'achat, 1 po Pathfinder équivaut de 1 à 10 pa Fantasy Craft selon les biens considérés. Par ailleurs, une aventure Pathfinder donne 1 po / 1 à 4 PX, et il faut entre 1 ½ et 3 PX Pathfinder pour 1 PX Fantasy Craft pour avoir la même vitesse d'avancement en niveau. Or, le calcul fait plus loin donne environ 1 pa pour 2 PX Fantasy Craft. Au final, on arrive à environ 1 pa pour 2 po du module initial. On voit qu'en prenant une conversion de 1 pa = 1 po et en enlevant des objets magiques, on se simplifie la vie.



RICHESSSE DU PERSONNAGE PAR NIVEAU

Si on suit les guides de départ concernant les richesses de départ de Fantasy Craft, on risque de ne pas tomber sur les valeurs qu'auraient les PJ en menant une vie d'aventure. Cependant, le jeu ne cherche pas à être équilibré sur ces valeurs, il donne juste une richesse typique pour un PJ qui débute à un niveau donné. Ensuite, les personnages vivent leur vie, ce qui peut donner lieu à des situations très variées.

Pour ma part, j'aurais tendance à considérer qu'un bonus de +10 pa par point de Train de Vie et par Niveau de Carrière pour un personnage qui débute permettrait de mieux différencier les classes de départ selon leur Train de Vie, mais ce n'est qu'un point de vue très personnel.

Concernant la Réputation, le principe est le même, j'aurais tendance à donner une Réputation de départ de 10 + Légende par Niveau de Carrière, au lieu des officiels 10 par Niveau de Carrière.

Digression : En considérant que toutes les rencontres font 2A de trésors et 40 PX récoltés, avec un niveau d'aventure Stimulant, on parvient en moyenne à 60 pa reçues tous les 120 PX. Cette somme, multipliée par le pourcentage correspondant à la Prudence moyenne sur la carrière, correspond en gros à ce qui a été gagné. Un personnage moyen a +1 Train de Vie tous les 2 niveaux. En admettant que la moitié passe en Prudence, cela fait +1 Prudence tous les 4 niveaux, soit un rapport d'argent économisé/gagné d'environ 25% en moyenne sur la carrière. L'argent final récolté sera donc aux alentours de 1 pa tous les 10 PX environ. On peut comparer au 1 pa tous les 1 à 4 PX récoltés en Pathfinder, selon le niveau.

Pour la Réputation, en comptant 1000 PX pour une aventure et 10 + Légende Réputation gagnée par aventure, cela fait donc 10 + Légende Réputation tous les 1000 PX. Bien entendu, ces calculs sont très approximatifs et ne sauraient constituer des guides pour régler la richesse disponible par niveau.



13. ENVIRONNEMENT

On se contentera ici de renvoyer aux chapitres des règles permettant une conversion.

Solidité des objets : voir IV. Équipement, Dégâts

Pièges : voir les Tableaux 4.8 : Pièges et Cadenas & 7.6 : Pièges

Aventures en extérieur : voir Tableau 7.20 : La Nature en Colère et VII. Les Voyages (page 418)

Machines de guerre : voir IV. Armes de siège.

Les Plans sont absents en Fantasy Craft. Pour voyager dans les plans, il est nécessaire de modifier les effets du sort de Téléportation II... ou de créer de nouveaux sorts spécifiques.

14. CRÉER DES PNJ

VI. ADVERSAIRES

Se reporter au chapitre correspondant de Fantasy Craft.

15. OBJETS MAGIQUES

Les Objets Magiques sont bien moins abondants dans l'équipement des PJ en Fantasy Craft qu'en Pathfinder/3.5. De façon générale, les objets simplement en « +x » seront mieux remplacés par des objets normaux dotés d'améliorations, par exemple avec autant d'améliorations que l'objet initial a de « +1 ».

Il ne faut pas non plus oublier qu'à la création un objet magique Fantasy Craft a une valeur en Réputation limitée à la Renommée × 10.

On ne peut avoir sur soi plus d'objets magiques que sa Renommée totale +1.

Cela veut dire, concernant les PNJ, qu'il faudrait leur garder uniquement leurs objets magiques les plus significatifs, quitte à les retravailler pour les rendre intéressants.

ARMES ET ARMURES

On peut convertir une armure ou arme magique « +x » ainsi :

Armures de Défense+x magique (pour 8 points de Réputation par « +1 »)

Armes +x à l'attaque OU aux dommages pour 8 points de réputation par « +1 ».

POTIONS

Les potions ont un coût en pa (voir Tableau 4.10 Élixirs) et peuvent être fabriquées avec le don Maîtrise de l'Alchimie et la compétence Artisanat.

PARCHEMINS

Les parchemins peuvent être fabriqués et achetés pour un coût donné en pa.

On ne peut lancer un sort à partir d'un parchemin que si on possède le don Lecture de parchemins ou si on possède ce sort dans la liste accessible pour sa classe.

AUTRES OBJETS MAGIQUES

Il faut faire une conversion au cas par cas, en tentant de trouver les effets appropriés permettant de mieux cibler l'objet.

Pour les objets provenant d'un scénario à convertir, il est possible de ne pas le recréer, mais simplement de convertir ses effets numériques.

Il est toujours possible d'imposer des restrictions sur l'utilisation des objets en les retranscrivant, comme par exemple des objets utilisables seulement par une race, ou des objets maudits. Cependant, leur coût en réputation sera inchangé.



APPENDICES

Les maladies sont décrites dans le Tableau 7.8, les poisons dans le Tableau 4.12.

Il s'agit ensuite de se livrer à une conversion au cas par cas.

OPTIONS DE CAMPAGNE

Les options de campagnes suivantes permettront de mieux ressembler à un univers D&D :

Les options suivantes sont toujours actives : *sorcellerie*, *PNJ non nivelés* et *héros polyvalents*.

Les objets magiques pleuvent comme des mouches en D&D. Les 3 options suivantes sont donc activées : *objets magiques modulaires*, *supérieurs* et *répandus*

Selon les habitudes de la table concernant le nombre de points de caractéristiques comparé à la moyenne, le MD pourra activer ou non : *héros légendaires* ou *héros humbles*.

Selon l'option choisie par le MD pour convertir la magie divine : *miracles*.

Activée par défaut dans Pathfinder, cette option n'est cependant pas nécessaire, et donc déconseillée : *dons rapides*.

ANNEXE : CHECK-LIST DE CONVERSION

Ci-dessous une check-list résumée de ce que le MD doit définir pour son jeu converti :

Classes de personnages OGL toujours existantes :
OUI – NON

Les magies divine et druidique utilisent l'option :
MIRACLES – SORCELLERIE

La magie bardique est-elle disponible :
OUI – NON

La magie Spontanée est-elle disponible :
OUI – NON

Les écoles de spécialisation sont-elles disponibles :
OUI – NON

Les écoles interdites sont :
INTERDITES – DIFFICILES

Restriction sur les armes pour les lanceurs de sorts :
OUI – NON

Niveau de développement :
PRIMITIF – ANCIEN – FÉODAL – RAISON

Les dons ethniques sont-ils restreints :
OUI – NON

CRÉDITS

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu.

Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site <http://paizo.com/communityuse>. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter le site <http://paizo.com>.

Ce document utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Paizo Publishing comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Ce site n'est pas publié par Black Book Editions ni Paizo Publishing et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez <http://www.black-book-editions.fr>.

Fantasy Craft est une marque déposée par Crafty Games, www.crafty-games.com, distribuée en VF par le 7ème cercle www.7emecercle.com.

