

# Fantasy Craft

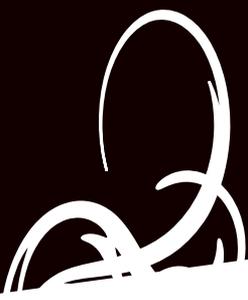
## GUIDE D'ADAPTACION

Léo Girardin

Édition 2016



# SOMMAIRE



1	<b>CRÉDITS</b>
2	<b>INTRODUCTION</b>
2	<b>CAMPAGNES</b>
2	Ère, Options de campagne
3	<b>ORIGINE</b>
3	Races
4	Spécialités
5	<b>CLASSES</b>
5	Chevalier d'Eldarian
6	Chevalier du Bien suprême
7	<b>INTÉRÊTS</b>
7	Langues, Études
8	Alignements
9	<b>DONS</b>
10	Dons de Bases du Combat, Dons Ethniques
11	<b>MAGIE</b>
11	Apprentissage des sorts profanes
13	Écoles de magie, Invocations, Sorts
13	<b>DOTATIONS</b>
13	Monnaie, Armes
14	Armures, Renommée
15	<b>COMBAT</b>
15	Actions réservées
16	<b>MATÉRIEL RÉSERVÉ AU MJ</b>
16	La Féerie, L'Empire de Laaraun, Alignements
17	Figurants
18	Les Puissants de ce monde
20	Bestiaire

# CRÉDITS

## CONCEPTION

Léo Girardin « Elvith Gent »

## MISE EN PAGE

Léo Girardin à partir du modèle Scribus élaboré par Olivier Boyaval « Etory » pour Niil — Univers  
(Blog du Terd Seglet : <http://terd-seglet.blogspot.fr>)  
(<http://etory.deviantart.com/>)

## ILLUSTRATIONS

- ~ Couverture : logo Fantasy Craft ;
- ~ Décorations de page : OpenClipArt.org Swirl 1, 2 et 3 (sur toutes les pages) ;
- ~ Logo Niil par Olivier Boyaval (clipart d'Emilie Rollandin et de Johnny Automatique disponibles sur [openclipart.org](http://openclipart.org)).

## REMERCIEMENTS

Je remercie encore et toujours Etory pour son incroyable travail sur Niil – Univers.

Pour ce guide, je dois remercier non seulement Crafty Games (éditeur VO de FC) et le 7<sup>e</sup> cercle (traducteur VF), mais aussi la communauté de fans du jeu présente sur le Scriptorium (tête de file, évidemment : Aegis). Merci pour le forum passionné et stimulant (après tous ces guides pour des univers, je ne pouvais pas ne pas en faire pour Niil !) et pour les critiques constructives.

## AVERTISSEMENT

L'univers décrit ci-après relève de la fiction et toute ressemblance avec des personnes réelles serait purement fortuite. Qui plus est, les opinions des personnages (notamment des nouvelles d'ambiance) ne sauraient refléter les pensées de l'auteur ; les habitants de Niil vivent dans une autre époque, sur un autre monde, qui ne pourraient guère être comparés qu'avec notre Moyen Âge. Des problématiques comme celle de la peine de mort, de la monarchie ou de l'obscurantisme religieux doivent donc être abordées avec un état d'esprit différent sur Niil et sur la Terre du XXI<sup>ème</sup> siècle.

## LICENCE DES POLICES

Les polices utilisées sont libres de droit : ADF Oldania, ADF Ornaments, Liberation.

Les meubles des blasons sont tirés du projet Wikimedia et sont tous distribués sous licence libre. Le détail de ces licences n'est pas donné ici mais est facilement accessible sur le site de la fondation. Pour plus d'informations, contactez l'auteur : [elvith@niil.fr](mailto:elvith@niil.fr)

## LICENCE DU TEXTE

*Fantasy Craft*<sup>TM</sup> est un jeu de *Crafty Games*<sup>TM</sup>, traduit en français par le 7<sup>e</sup> cercle<sup>TM</sup>, et est utilisé ici sans autorisation explicite, au simple titre de production de fan. Il sera retiré du site de Niil à la première demande des ayants-droits.

Niil est un univers développé sous licence CC-BY-SA dans *Niil – Univers* et *Niil – Guide du Maître*. Il est ici utilisé par son auteur sans reproduire cette licence (pour ne pas entrer en contradiction avec le paragraphe précédent).

Ce document est publié dans un esprit informel et est destiné à un usage privé, non-commercial.

# INTRODUCTION

Pour utiliser ce guide, vous aurez besoin de *Niil – Univers*, des règles de base de *Fantasy Craft* ainsi que de l'extension *Guide du Compagnon – Tome I* (référéncé systématiquement <sup>GC</sup> dans la suite). La fiche de personnage téléchargeable sur [niil.fr](http://niil.fr) intègre des spécificités présentées dans ce guide et est donc recommandée.

Ce guide ne vise pas à introduire l'univers à de nouveaux joueurs. Le chapitre « Coup d'œil sur Niil » de *Niil – Univers* peut remplir cette fonction, bien que rien ne remplace un bon vieux topo à l'ancienne du MJ. Ce guide vise seulement à aider MJ et joueurs désireux d'utiliser *Fantasy Craft* comme support de règles pour leurs aventures sur Niil. Il fournit des options de campagnes, de nouvelles Origines, de nouvelles classes, des PNJ, etc.

## CAMPAGNES ÈRE

Niil est, par essence, un univers médiéval – fantastique. Le cadre de jeu se rapproche du Moyen-Âge européen entre le Xe et le XIIIe siècle et s'inscrit donc dans l'**ère féodale**. 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 nobles et des clergés, 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, le set suivant d'options officielles est recommandé :

- ~ **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 fragiles** : Les monstres sont rares en Sardoréan et ont presque tous fui sur le Plateau d'Azgarnh. La résistance et la capacité de survie des personnages est donc à échelle humaine et même un combat de rue peut être mortel.
- ~ **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.

- ~ **Le temps du mépris** <sup>GC</sup> : La chute du Voile et les venus des Démons ont dressé la Féerie contre l'Humanité. Les Fées se sont ensuite isolées les unes des autres et accusent souvent leurs semblables d'être responsables des premiers contacts avec les humains qui ont affaibli le Voile. Pour ce qui est de cette option de campagne, on considère que des humains de confession différente (Triade, Saint Panthéon, Raunor) sont de Race différente.
- ~ **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.
- ~ **Miracles (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** : Les résidus du Voile peuvent encore être utilisés par certains niiliens pour créer des effets littéralement magiques.

Enfin, les nouvelles options suivantes sont également à appliquer :

- ~ **Monstres terrifiants [2 dés d'action]** : Les monstres comme les dragons ou les démons sont très rares et d'autant plus craints. Chaque fois qu'une créature autre qu'un humain, un elfe, un nain, un gnome, un orque ou un goblin, inflige des dégâts à une créature d'une des races précédentes, la victime subit 2 point de dégâts de stress supplémentaires.
- ~ **Féerie et Voile [permanent]** : Les dernières Fées de Niil connectées à l'Ureilim sont de meilleurs lanceurs de sorts que les Humains, toutefois, depuis la chute du Voile, la folie les guette... Les classes de lanceur de sorts profanes ne sont accessibles qu'aux PJ humains, elfes ou gnomes (les nains peuvent toutefois utiliser des runes grâce au don Lecture de runes, voir plus loin). Quand un PJ elfe ou gnome devient lanceur de sorts profanes, il bénéficie automatiquement des avantages du don Ensorceleur, sans toutefois gagner un don Ethnique supplémentaire et sans devoir restreindre sa liste de sorts connus (voir plus loin). En échange de cela, le MJ doit dépenser 1 dé d'action de moins pour activer ses erreurs critiques d'Incantation (min. 0).

N'hésitez pas à ajouter des options de campagne temporaires pour retranscrire certaines ambiances particulières, comme le merveilleux de Faënilad ou les complots namisses.

# ORIGINE

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

## RACES

On présente ici une race inédite, le gnome de Niil, ainsi que les modifications nécessaires pour obtenir l'elfe, l'humain et le nain de Niil.

En effet, les campagnes classiques sur Niil devraient être vécues par des personnages Sardoréans, elfes, nains ou gnomes. Les autres races de *Fantasy Craft* ne devraient pas a priori être proposées, qu'elles existent bien dans l'univers ou non. Toutefois, une campagne très particulière pourrait inversement proposer aux personnages d'incarner des barbares orques, gobelins ou Gaewids, auquel cas le nain, l'elfe et le gnome seraient indisponibles. Bien entendu, des personnages inattendus sont toujours possibles, à la discrétion du MJ.

### ELFE

**Dons ethniques :** Nation du paon (voir plus loin) (clan Améldur), Nation de la grenouille (voir plus loin) (clan Cirathiel), Nation de la chouette (clan Delerion), Nation du corbeau <sup>GC</sup> (clan Elälith), Nation du dauphin <sup>GC</sup> (clan Fälindë), Nation de l'aigle (clan Hilmandal) (voir plus loin), Nation du lynx (voir plus loin) (clan Tinöthien), Nation du grand cerf (clan Unynduil). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un Ilsuniir.

Nation de l'araignée est réservé a priori aux PNJ elfes noirs du clan Nielerim.

Il faut bien comprendre qu'en Sardoréan, les Ilsuniirs représentent une large majorité des elfes. Vivant en autarcie, ils ont dû abandonner dans une certaine mesure leur spécificité (la cavalerie) et s'ouvrir à de nombreuses professions. En tant que tel, ils n'ont pas de don ethnique ; ce sont les elfes « de base » de Sardoréan. Les elfes d'autres clans qui sont aussi coincés en Sardoréan ont à l'inverse eu tendance à s'identifier à leur spécificité de clan et se spécialiser, d'où leurs dons ethniques. Autrement dit, dans une autre région du monde où un autre clan elfe dominerait, c'est ce clan-ci qui n'aurait pas à prendre de don ethnique tandis qu'un don renforçant les capacités de cavaliers des Ilsuniirs de la région devrait sûrement être introduit.

Les autres dons ethniques pour elfe représentent des Fées différentes et sont inaccessibles aux PJ.

Par ailleurs, les elfes de Niil étant légèrement plus petits que les humains mais ayant passé de nombreuses décennies à passer de maître en maître, à la recherche de la bonne discipline, ils subissent les modifications suivantes :

- ∞ *Vitesse de base* : 6 cases (9 mètres)
- ∞ *Connaissances générales* : Vous obtenez deux Études supplémentaires.

### 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 habile (chapeau bleu), Peuple rapide (chapeau vert). 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 × 2/3 (arrondies au supérieur).

- ∞ *Caractéristiques* : +2 Sagesse
- ∞ *Vitesse de base* : 4 cases (6 mètres)
- ∞ *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- ∞ *Comique* : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets de Diversion et de Provocation.
- ∞ *Curieux* : Vous obtenez l'Étude (trésors célèbres) et un autre Intérêt au choix.
- ∞ *Peuple libre* : Vous obtenez un bonus de +4 en Détermination pour résister aux tests d'Influence, de

## DONS ETHNIQUES DES GNOMES

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

Un gnome possédant suffisamment de Charisme est fortement encouragé à prendre le don Petit et mignon <sup>GC</sup> !

Persuasion, de Domination et de Coercition.

## HUMAIN

**Dons ethniques :** Barbare natif (voir plus loin) (Gaewid)

Le don ethnique Héritage angélique est indisponible.

Tout PJ humain non-Gaewid est Sardoréan et est à ce titre soit issu du peuple roturier, soit issu du peuple noble. C'est une différence importante dans l'univers de jeu qui se traduit comme suit. Les PJ humains issus de la noblesse sardoréane obtiennent de plus les capacités suivantes :

- ≈ *Éducation noble* : Vous obtenez la Langue (lecture et écriture du sardorien) (voir plus loin) et obtenez une Étude supplémentaire au choix.
- ≈ *Je ne m'abaisse pas à cela !* : Certaines activités sont socialement réservées aux roturiers. La marge de réussite de vos tests d'Artisanat (tout domaine excepté Couture et Inscription), Équitation (Véhicules terrestres), Prestidigitation et Survie est réduite de 2 (min. 0).

## NAIN

**Dons ethniques :** Fils de diamant <sup>GC</sup> (maison Graheim), Fils de rubis (voir plus loin) (maison Horun), Fils des collines (nain d'Irnym d'une maison quelconque), Fils des cavernes <sup>GC</sup> (maison mineure établie dans les Racines Obscures), Fils des roches <sup>GC</sup> (maison mineure établie dans des montagnes reculées). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un Olderk.

Les autres dons ethniques pour nain représentent des Fées différentes et sont inaccessibles aux PJ.

## SPÉCIALITÉS

Les Spécialités Barbare, Chaman et Guerrier tribal sont réservées aux personnages gobelins, orques et Gaewids. Ceux-ci ne peuvent par contre pas prétendre aux Spécialités suivantes : Aristocrate, Clerc, Corsaire, Magicien et Seigneur.

Les aventuriers plus classiques de Niil ont eux accès à de nouvelles spécialités.

## INQUISITEUR

Votre méthode d'interrogation est brutale... mais efficace.

- ≈ *Don supplémentaire* : Fou furieux
- ≈ *Interrogatoire musclé* : Vous obtenez la manœuvre Interrogatoire musclé (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.

- ≈ *Sinistre allure* : Le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.
- ≈ *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

## MAÎTRE-DANSEUR

Vous alliez élégamment magie et danse dans le plus parfait style gnome.

**Conditions :** gnome.

- ≈ *Don supplémentaire* : Danse magique (voir plus loin)
- ≈ *Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.
- ≈ *Compétences liées* : À chaque fois que vous gagnez un rang d'Incantation, vous obtenez un rang d'Acrobaties. Cela ne vous permet pas d'augmenter votre compétence Acrobaties au-delà de son rang maximal.
- ≈ *Fascinant* : Lorsque vous Provoquez un personnage avec succès, vous pouvez à la place le fasciner pendant 1d6 rounds. Les personnages spéciaux et les opposants majeurs peuvent dépenser 1 dé d'action pour annuler cet effet et s'en immuniser jusqu'à la fin de la scène. Si vous obtenez cette aptitude plus d'une fois, vous pouvez infliger une fois des dégâts à votre cible sans interrompre sa fascination (et ce jamais plus d'une fois, quel que soit le nombre de fois que vous obtenez cette aptitude).

## PACIFISTE

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

- ≈ *Don supplémentaire* : Volonté de fer
- ≈ *Croyant* : Vous obtenez un Alignement possédant la Voie de la Paix (c'est-à-dire Désilia ou Fashnil) et une Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- ≈ *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.
- ≈ *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 enfreignez 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 aggraver pas les créatures vivantes mais ne subissez aucune restriction face aux créatures non-vivantes, comme les créatures artificielles, les morts-vivants ou les esprits.

## PALADIN DE PLACINE

Vous êtes un chevalier sacré qui a accepté de dévouer sa vie au dieu Borarus.

- ~ *Don supplémentaire* : Maîtrise de l'épée I (Maîtrise de la hache I si le personnage est nain)
- ~ *Équitation aguerrie* : Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet d'Équitation et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles. (Athlétisme aguerri si le personnage est nain.)
- ~ *Croyant* : Vous obtenez l'Alignement (Borarus) et une étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.
- ~ *Héroïsme* : Durant toute scène Dramatique, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.
- ~ *Noble ascendance* : Vous pouvez acquérir une Renommée noble pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).

## PHILOSOPHE

Vous aimez débattre pendant des heures sur de profonds problèmes.

- ~ *Don supplémentaire* : Prodige (Investigation)
- ~ *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.
- ~ *Connaissances générales* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires.
- ~ *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.

## PORCEUR 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* : Lecture de runes (voir plus

loin).

- ~ *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.
- ~ *Domaine d'Artisanat* : Vous obtenez le domaine Gravure de la compétence Artisanat.
- ~ *Connaissances générales* : Vous obtenez l'Étude (folklore nain) et l'Étude (runes).
- ~ *Empathie raciale* : La Disposition initiale des nains non-antagonistes augmente de 5.

## CLASSES

Toutes les Classes de Base et d'Expert de *Fantasy Craft* et du *Guide du Compagnon* sont disponibles.

La plupart des utilisateurs de l'Ureilim sont incarnés par la classe de Mage et se distinguent donc par leurs spécialités. Un prêtre de Méranethil sera par exemple un Clerc Mage tandis qu'un Wendalien serait typiquement un Magicien Mage. Un ensorceleur est lui aussi un Mage, doté du don adéquat (voir plus loin).

Les Prêtres et autres classes faisant appel à l'option de campagne *miracles* pour développer des Voies ne touchent que ponctuellement, par le biais de leur foi, à l'Ureilim. Parfois, ils ne sont même pas conscients que leurs capacités sont magiques, même si un observateur extérieur renseigné ne s'y tromperait pas. Toutefois, autant chez les Fées et leurs alliés Gaewids l'usage de la magie est banal et valorisé, autant chez les Sardoréans il est illégal de pratiquer la magie, sous toutes ses formes, si l'on n'est pas Wendalien ou religieux au service du Saint Panthéon. Les personnages développant des Voies sans appartenir au clergé devraient donc soigneusement cacher leur talent et leurs croyances s'ils ne veulent pas être pris pour de dangereux sorciers.

La Classe d'Expert de Paladin ne correspond pas nécessairement au paladin de Niil et il est à la fois possible d'envisager un Paladin laïc et un paladin de Platine qui reste, par exemple, Chevalier toute sa carrière. Toutefois, un paladin de Platine qui deviendrait bien Paladin devrait utiliser Sang ancien pour obtenir le don Héritage élémentaire (métal).

De même, le Guerrier runique n'a a priori rien à voir avec le porteur de runes. N'importe quel combattant qui s'aide d'un peu de magie peut prétendre à cette Classe d'Expert.

Deux Classes de Maître typiques de Niil sont proposées ci-dessous. Les Classes de Maître Chevalier Ailé<sup>GC</sup> et Héritier Draconique<sup>GC</sup> sont indisponibles. Le Régent<sup>GC</sup> et la Voix des Esprits<sup>GC</sup> sont par contre disponibles.

## 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 champs de bataille aux villes et la ferveur d'un bon combat aux subtilités de la politique.

### PROPRIÉTÉS DE CLASSE

**Conditions :** Elfe du clan Ilsuniir, 4 rangs en Équitation, les dons Combat monté GC, Compagnon animal (doit être un destrier) et Maîtrise de la charge 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 meilleures écuries du clan Ilsuniir. Au Niveau 1, la valeur en PX de votre Compagnon Animal destrier augmente de 10.

**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 valeur de Sagesse à tous vos jets d'Équitation avec celle-ci.

**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 à

cheval acquiert les propriétés *cavalerie* et *massive*. Votre Force n'a pas besoin d'être supérieure à 15. De plus, le DD du jet de Vigueur nécessaire pour ne pas être renversé après une de vos attaques à l'épée à cheval est augmenté de 5.

**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 élevé par les elfes, une fois par round par une action libre, vous pouvez Anticiper un adversaire que vous avez frappé à cheval et avec une épée ce round-ci. Vous pouvez substituer votre bonus d'Équitation à votre bonus de Psychologie. En cas de réussite, le bonus de Défense gagné est égal au maximum du bonus de Sagesse du personnage et du bonus de Dextérité de la monture (min. +1).

**Empathie féérique II :** Vous savez tirer le meilleur des chevaux. Au niveau 4, votre Compagnon Animal élevé par les elfes acquiert définitivement l'archétype monstrueux *alpha*. De plus, après une heure de familiarisation avec un autre cheval, si ce dernier est un destrier il acquiert l'archétype *alpha* sinon il devient un destrier. Cet effet disparaît 1 heure après la séparation du chevalier d'Eldarian avec le cheval et celui-ci obtient la condition fatigué pendant 1 journée.

**Arrogance Ilsuniir :** Vous ne supportez pas les races inférieures. Au niveau 4, votre Disposition envers tout personnage non-elfe diminue de 5. En contrepartie, chaque fois qu'un de ces personnages vous inflige des dégâts, vous gagnez 1 Adrénaline. De plus, vous obtenez une manœuvre.

**Eldarian ! (Manœuvre d'Attaque) :** En dépensant au moins 2 Adrénalines, vous obtenez un bonus moral de +2 par Adrénaline dépensée aux dégâts de l'attaque.

**Charge d'Eldarian :** La charge des chevaliers d'Eldarian est un spectacle magnifique, mais ô combien mortel ! Au niveau 5, vous pouvez utiliser la manœuvre Charge une fois de plus par combat. Quand vous chargez à cheval, vos attaques à l'épée gagnent la propriété PA 2 et vous pouvez substituer votre bonus d'Équitation à votre bonus d'attaque à l'épée. Enfin, une fois par round, vous pouvez appliquer une manœuvre de Course à un Déplacement Simple.

## LE CHEVALIER D'ELDARIAN

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+1	+0	+1	+1	+2	+2	+0	+1	Élevé par les elfes, empathie féérique I
2	+2	+0	+1	+1	+3	+3	+0	+1	Escrime d'Eldarian
3	+3	+1	+2	+2	+3	+4	+1	+2	Combat fusionnel
4	+4	+1	+2	+2	+4	+5	+1	+2	Arrogance Ilsuniir, empathie féérique II
5	+5	+1	+3	+3	+5	+5	+1	+3	Charge d'Eldarian

# 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), au moins 3 rangs de Renom noble acquise dans le Paladinat d'Irny, au moins la première Sphère de la Voie de l'Héroïsme, n'avoir jamais subi une crise de foi (Intrigue Secondaire), le don 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 substituer votre bonus de Détermination à votre bonus d'attaque au corps-à-corps. Si l'attaque échoue, vous devenez *pris au dépourvu* à la fin de votre tour. Un personnage ne peut être ciblé par Juge et bourreau qu'une fois par scène.

**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.

**Regard inquisiteur :** Le Mal tremble devant vous. Au niveau 3, 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.

**Justice divine :** À travers votre bras armé, Borarus s'exprime. Au niveau 4, quand vous vous faites Juge et bourreau, votre arme inflige des dégâts divins et sa marge de critique augmente de 1. De plus, vous n'êtes pas *pris au dépourvu* si l'attaque échoue.

**Présence terrifiante :** Le Mal ne supporte pas votre simple présence. Au niveau 5, les créatures qui vous voient ou vous entendent, que vous jugez maléfiques et qui ont un Charisme inférieur au votre subissent 5d6 points de dégâts de stress quand vous vous faites Juge et Bourreau.

**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 notoirement connus pour avoir un alignement opposé à Borarus, les hérétiques, les athées, les morts-vivants et les démons. Cette définition assez large est à l'avantage du joueur mais le MJ peut décider de dépenser 2 dés d'action après un tel jugement pour instiller le doute chez le personnage et lui infliger un malus moral de -2 à tous les jets d'attaque et les tests de compétence jusqu'à la fin de la scène. Après le quatrième doute subi de cette manière, le MJ peut dépenser 4 dés d'action pour mettre le personnage en Crise de foi (Intrigue Secondaire).

## LE CHEVALIER DU BIEN SUPRÊME

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Spécial
1	+1	+0	+1	+2	+2	+1	+0	+1	Juge et bourreau, unis face au mal
2	+2	+0	+1	+3	+3	+1	+0	+1	Voie du Bien suprême
3	+3	+1	+2	+3	+3	+2	+1	+2	Regard inquisiteur
4	+4	+1	+2	+4	+4	+2	+1	+2	Justice divine, voie du Bien suprême
5	+5	+1	+3	+4	+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.

Les personnages ne savent par défaut ni lire ni écrire. Apprendre à lire et écrire une Langue que l'on sait déjà parler requière l'achat d'une Langue supplémentaire (par ex., Langue (lecture et écriture du sardorien), que tous les PJ sardoriens nobles connaissent automatiquement). Quand un PJ désire apprendre à lire et écrire après le début de ses aventures, le MJ est par ailleurs encouragé à imposer qu'un professeur (chez les Sardoriens, un clerc ou un mage) soit embauché préalablement pendant un Temps Mort d'un mois.

La plupart des elfes ont appris à lire et écrire dans leur siècle de formation précédant l'âge adulte et les PJ elfes devraient la plupart du temps consacrer un de leurs Intérêts de départ à la l'apprentissage de la Langue (lecture et écriture de l'elfique).

## 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
- ☞ Féerie
- ☞ Oréin, Beau-Port
- ☞ Récifs de Gorton
- ☞ Guerre du Sud
- ☞ etc...

## ALIGNEMENTS

Les peuples de Sardoréan ont toujours été très religieux. Quelques rares athées nient l'existence des dieux, mais les pouvoirs des prêtres et des druides sont indéniables.

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 avec *attirant II, sans peur II et seul contre tous* (114 PX) tandis que le conseiller saint est un conseiller IV divin avec *attirant IV, fascinant*, une dizaine

d'Intérêts au choix et *télépathie* (113 PX) (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.

Les personnages non-alignés sont systématiquement considérés par les personnages alignés comme d'alignement opposé.

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*).

On commence par de nouvelles Voies accessibles avec certains Alignements.

## VOIE DE LA CIVILISATION

**Civilisation I** : Votre Style de Vie augmente de 1.

**Civilisation II** : Vous obtenez le don Propriété supplémentaire.

**Civilisation III** : Vous obtenez l'aptitude de classe Sources I<sup>GC</sup>.

**Civilisation IV** : Vous obtenez le don Suivants.

**Civilisation V** : Votre Charisme augmente de 4.

## 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 une fois par scène et Aura divine deux 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.

## VOIE DE L'INÉLUCTABILITÉ

**Inéluclabilité I** : Vous obtenez le don À un cheveu.

**Inéluclabilité II** : Vous pouvez lancer Perception de la mort deux fois par scène et Communication avec les morts une fois par scène.

**Inéluclabilité III** : Lorsque vous Trompez la mort et que votre corps est complet, vous pouvez reprendre la partie au début de la scène suivante avec un destin amélioré d'un cran par rapport au résultat voté.

**Inéluclabilité IV** : Vous pouvez Renvoyer les morts-vivants un nombre de fois par combat égal à votre Sphère d'Inéluclabilité. De plus, vous pouvez lancer Lumière du jour I une fois par scène.

**Inéluclabilité V** : Vous pouvez lancer Mot de pouvoir (mort) et Lumière du Jour II une fois par scène.

## VOIE DES RUNES

**Runes I** : Vous obtenez le don Gravure de runes I.

**Runes II** : Vous obtenez une remise de 20% quand vous achetez des runes.

**Runes III** : Vous obtenez le don Gravure de runes II.

**Runes IV** : Vous obtenez le don Gravure de runes III.

**Runes V** : Vous obtenez le don Runes durables. La remise que vous obtenez quand vous achetez des runes augmente de 10% (total 30%).

## VOIE DU JUGEMENT

**Jugement I** : Vous obtenez un bonus de +5 à vos jets d'Investigation.

**Jugement II** : Vous pouvez lancer Détection des émotions et Immobilisation de personne une fois par scène.

**Jugement III** : Vous pouvez lancer Détection du mensonge et Zone de vérité une fois par scène.

**Jugement IV** : Vous pouvez lancer deux fois les dés sur un jet d'Intimidation et garder le résultat que vous préférez.

**Jugement V** : Vous obtenez l'aptitude de classe Maître des secrets <sup>GC</sup>.

## VOIE DU TEMPS

**Temps I** : Vous obtenez le don Pointe de vitesse.

**Temps II** : Vous pouvez lancer Rapidité et Intuition une fois par scène.

**Temps III** : Vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

**Temps IV** : Vous pouvez lancer Postcognition une fois par scène. De plus, vous pouvez lancer deux fois les jets d'Initiative et garder le résultat que vous préférez.

**Temps V** : Vous pouvez lancer Localisation suprême et Arrêt du temps une fois par scène.

Dans les blocs descriptifs des alignements donnés ci-dessous, l'abréviation comp. d'alignement signifie compétences d'alignement.

## ASCRAANI

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
- ☞ **Comp. d'alignement** : Athlétisme, Équitation, Négociation, Tactiques
- ☞ **Arme rituelle** : épieu
- ☞ **Avatar** : guerrier saint
- ☞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## ATEMCUL

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

- ☞ **Voies** : Inéluclabilité, Ordre, Savoir, Temps
- ☞ **Comp. d'alignement** : Fouille, Investigation, Survie, Tactiques
- ☞ **Arme rituelle** : serpe
- ☞ **Avatar** : guerrier saint
- ☞ **Alignements opposés** : tous sauf 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** : Droiture <sup>GC</sup>, Héroïsme, Métal, Protection
- ☞ **Comp. d'alignement** : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Tactiques
- ☞ **Arme rituelle** : épée longue, hache (nains)
- ☞ **Avatar** : guerrier saint
- ☞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## CHENESSIA

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

- ∞ **Voies** : Chance, Chaos, Ruse, Protection
- ∞ **Comp. d'alignement** : Acrobaties, Bluff, Déguisement, Prestidigitation
- ∞ **Arme rituelle** : épée courte
- ∞ **Avatar** : conseiller saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf 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** : Civilisation, Jugement, Ordre, Runes (accessible uniquement aux nains possédant le don Lecture de runes), Savoir
- ∞ **Comp. d'alignement** : Artisanat, Investigation, Négociation, Fouille
- ∞ **Arme rituelle** : marteau de guerre
- ∞ **Avatar** : conseiller saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf 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, Harmonie <sup>GC</sup>, Vie
- ∞ **Comp. d'alignement** : Artisanat, Bluff, Déguisement, Négociation
- ∞ **Arme rituelle** : chaîne cloutée
- ∞ **Avatar** : conseiller saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf 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, Inéluctabilité, Nature, Survie, Terre, Vie
- ∞ **Comp. d'alignement** : Athlétisme, Camouflage, Équitation, Survie
- ∞ **Arme rituelle** : serpe (gnomes), sabre (Gaewids, orques)
- ∞ **Avatar** : élémentaire V (élément selon les traditions du cercle) (voir p 144 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, Discipline <sup>GC</sup>, Paix, Vie
- ∞ **Comp. d'alignement** : Équitation, Investigation, Négociation, Survie
- ∞ **Arme rituelle** : –
- ∞ **Avatar** : conseiller saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## KUTGHER

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

- ∞ **Voies** : Chance, Destruction, Force, Guerre
- ∞ **Comp. d'alignement** : Artisanat, Athlétisme, Équitation, Tactiques
- ∞ **Arme rituelle** : fléau d'armes lourd
- ∞ **Avatar** : guerrier saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## MĒRANECHIL

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, Malédictions, Savoir
- ∞ **Comp. d'alignement** : Artisanat, Fouille, Investigation, Prestidigitation
- ∞ **Arme rituelle** : shuriken, sabre (elfes)
- ∞ **Avatar** : guerrier saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## NÉRÉOS

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
- ∞ **Comp. d'alignement** : Discrétion, Négociation, Prestidigitation, Survie
- ∞ **Arme rituelle** : canne
- ∞ **Avatar** : conseiller saint
- ∞ **Alignements opposés** : tous sauf Saint Panthéon

## VAHORA

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

- ∞ **Voies** : Eau, Nature, Terre, Vie
- ∞ **Comp. 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 Saint Panthéon

## COMPÉTENCES

Certaines compétences nécessitent des ajustements pour bien fonctionner sur Niil.

### ARCISANAT

Les gnomes sont particulièrement friands du nouveau domaine d'Artisanat Taille des pierres fines et précieuses.

### ÉQUICATION

Les seuls domaines accessibles sont a priori Montures terrestres, Véhicules terrestres et Véhicules maritimes. Certaines campagnes très particulières impliquant des montures féeriques pourraient comprendre des Montures aériennes ou aquatiques mais cela relève de l'exception. Il faut donc s'attendre à ce qu'un personnage puisse rapidement maîtriser tous les domaines de la compétence. Par ailleurs, l'amiral du roi n'est probablement pas intéressé par le pilotage de charrettes. Comment répondre à ces problèmes légitimes ?

Un personnage qui devrait acquérir un nouveau domaine d'Équitation peut à la place se spécialiser. Il choisit un type de monture/véhicule appartenant à un domaine qu'il possède déjà (par exemple, s'il possède le domaine Véhicules terrestres, il peut se spécialiser en charrettes). Le personnage spécialisé obtient un bonus de +1 aux tests d'Équitation réalisés avec la monture ou le véhicule désigné. Si la spécialisation concerne un véhicule, le personnage est considéré de plus comme ayant un niveau supplémentaire pour ce qui est du calcul de la somme de son niveau et de ses rangs en Artisanat visant à excéder la Complexité du véhicule désigné afin de pouvoir le cibler avec des tests de Fabrication ou de Réparation. Si la spécialisation concerne une monture, le personnage est considéré de plus comme ayant un niveau supplémentaire pour ce qui est du calcul de la somme de son niveau et de ses rangs en Survie visant à excéder la Disponibilité de la monture désignée afin de pouvoir la cibler avec des tests d'Élevage et de Dressage. Un personnage ne peut se spécialiser plus d'une fois au sujet d'un type donné de monture/véhicule.

## DONS

Vous trouverez ici de nouveaux dons ainsi que quelques modifications à apporter aux dons existants pour mieux les adapter à Niil.

### DONS DE BASES DU COMBAT

#### CŒUR D'HÉRÉTIQUES

Tous les coups sont permis contre les hérétiques.

**Conditions** : Alignement (Astrani, Borarus, Coestriul, démonisme ou Raunor)

**Avantages** : Vous infligez un dé supplémentaire de dégâts d'attaque sournoise quand vous attaquez un adversaire d'un alignement opposé. De plus, vous gagnez 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 D'ÉQUIPEMENT

#### GRAVURE DE RUNES I

Vous savez graver les runes les plus simples qu'ont découvert les porteurs de runes avant vous.

**Conditions** : Domaine d'Artisanat (Gravure), Nain

**Avantages** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou

### SPÉCIALISATIONS EN ÉQUICATION

Il s'agit d'un extrait (légèrement modifié) d'une règle optionnelle plus complète développée dans la section *License to Improvise* du forum officiel de *Crafty Games*. L'option s'étend également aux domaines d'Artisanat et propose de plus des manœuvres d'Artisanat ou d'Équitation pouvant être acquises à la place de domaines et requérant la spécialisation. Le choix fait ici est de s'en tenir au strict minimum permettant aux personnages de ne pas se retrouver bloqués une fois tous les domaines d'Équitation acquis. Pour les tables insatisfaites par les compétences à domaines, il est par ailleurs possible de se tourner vers l'option de campagne plus radicale *Un monde de spécialistes* de la *Compilation Fantasy Craft du Scriptorium*.

égal à 3.

## GRAVURE DE RUNES II

Vous avez découvert de nouvelles runes et savez désormais les graver.

**Conditions** : Gravure de runes I

**Avantages** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou égal à 5. Ces runes jusque là inaccessibles ont un coût de 800 sa (Niveau 4, Complexité 24S) et 1600 sa (Niveau 5, Complexité 27S).

## GRAVURE DE RUNES III

Les runes les plus puissantes que Coestriul a données aux nains sont à votre portée.

**Conditions** : Gravure de runes II

**Avantages** : Vous pouvez reproduire des runes que vous possédez préalablement tant que leur niveau est inférieur ou égal à 7. Ces runes jusque là inaccessibles ont un coût de 3200 sa (Niveau 6, Complexité 30M) et 6400 sa (Niveau 7, Complexité 33M).

## LECTURE DE RUNES

Vous savez déchiffrer les gravures magiques de vos ancêtres et éveiller leur puissance magique.

**Conditions** : Domaine d'Artisanat (Gravure), Nain

**Avantages** : Vous pouvez utiliser des runes.

## RUNES DURABLES

Les runes que vous gravez ne perdent pas leur pouvoir après la première lecture.

**Conditions** : Gravure de runes I

**Avantages** : Vous pouvez créer des Objets Magiques avec l'Enchantement Effet de Sort, du moment que vous possédez un exemplaire de la rune choisie et que vous êtes capable de la reproduire avec un de vos dons Gravure de runes. La création de l'objet support se fait à part, avec le domaine d'Artisanat approprié, puis la création de l'Enchantement se fait avec Artisanat (Gravure). Lorsque vous créez un tel Enchantement, vous produisez le double de la valeur en Réputation indiquée par votre jet d'Artisanat. Vous ne pouvez inclure d'autres Enchantements ou des Essences que si vous possédez les dons adéquats. Le niveau de chaque Objet Magique que vous fabriquez avec ce don est égal à votre Niveau de Carrière + le nombre de vos dons d'Équipement et son coût de Réputation ne peut

pas excéder la somme de votre bonus d'Artisanat, de votre Niveau de Carrière et de votre nombre de dons d'Équipement. Un personnage ne peut activer l'Enchantement que s'il possède le don Lecture de runes. Le DD de sauvegarde du sort et le Niveau de Lanceur sont calculés comme s'il s'agissait d'une rune lue par le porteur de l'objet.

Pair ailleurs, le don Écriture de parchemins I<sup>FC</sup> est modifié comme suit.

## ÉCRITURE DE PARCHEMINS I

Vous savez emprisonner la puissance d'un sortilège dans un parchemin ou dans une pierre précieuse.

**Conditions** : Niveau de Lanceur 1+, domaine d'Artisanat (Inscription ou Taille des pierres fines et précieuses).

**Avantages** : inchangé, si ce n'est que vous ne pouvez créer des parchemins avec l'amélioration gnome (voir plus loin) que si vous possédez Écriture de parchemins I [Taille des pierres fines et précieuses]. Réciproquement, vous ne pouvez créer de parchemins sans l'amélioration gnome que si vous possédez Écriture de parchemins I [Inscription].

**Spécial** : Vous pouvez prendre ce don deux fois en choisissant à chaque fois un nouveau domaine d'Artisanat. Chaque don a un nom différent (Écriture de parchemins I [Inscription] et Écriture de parchemins I [Taille des pierres fines et précieuses]).

## DONS ETHNIQUES

Les dons ethniques pour halfelin suivants sont accessibles aux gnomes : Peuple habile, Peuple rapide.

Les dons Nation du cheval<sup>GC</sup> et Noble du cheval<sup>GC</sup> sont renommés Nation de l'aigle et Noble de l'aigle. Dans Nation du cheval<sup>GC</sup>, remplacer Montures terrestres par Montures aériennes.

Rappelons de plus que le don Héritage angélique est supprimé et qu'un certain nombre de dons ethniques pour nains ou elfes sont inaccessibles aux PJ.

Les dons de Lignée (démoniaque, draconique, etc.) ont pour condition supplémentaire le don Ensorceleur décrit ci-dessous. Ainsi, seul les ensorceleurs peuvent réellement éveiller la magie qui sommeille en eux.

## BARBARE NACIF

Vous êtes un Gaewid, un membre de l'ethnie humaine physiquement impressionnante qui peuplait l'île de Sardoréan avant la colonisation des An'Inturans.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Humain

**Avantages :** Vous gagnez l'Alignement Triade. De plus, vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons. Enfin, vous êtes considéré plus grand d'une catégorie de Taille pour ce qui est de votre encombrement, des attaques de Piétinement et de résister aux tentatives de Bousculade et de Renversement tant que vous vous tenez fermement au sol et que vous n'êtes pas en train d'escalader, de voler ou de chevaucher.

## CLAN DE RUBIS

Vous êtes un des proches du roi Duïn Horun, peut-être même un des princes du clan, et en la présence de vos frères humains et nains vous vous sentez invincible.

**Conditions :** Fils de rubis

**Avantages :** Vous gagnez une Étude sur le Royaume de Sardor. Une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène. Enfin, vous obtenez un bonus moral de +2 aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents sont humains ou nains.

## ENSORCELEUR

Vous avez la magie dans le sang du fait d'un illustre ancêtre, d'un passé tumultueux ou encore d'une malédiction ayant frappé votre famille.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Humain

**Avantages :** Vous obtenez immédiatement un autre don ethnique de votre choix et dont le nom commence par Héritage. De plus, vous réussissez automatiquement les défis d'Investigation réalisés pour apprendre un sort et n'avez besoin que d'une heure par niveau du sort. Par contre, vous ne pouvez apprendre un sort que si vous connaissez déjà un autre sort de la même École ou ayant un même registre (Air, Aligné, Malédiction, etc.). Cette règle ne s'applique pas pour les quatre premiers sorts de niveau 0 que vous apprenez ; vous pouvez choisir ceux-ci librement.

## FILS DE RUBIS

Les nains du clan Horun cohabitent avec les humains de Harin depuis des siècles. Leurs cultures s'entremêlent profondément

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Nain

**Avantages :** Vous gagnez la Langue Sardorien. Pour ce qui est de l'option de campagne *Le temps du mépris*<sup>GC</sup>, vous êtes aussi considéré comme un Humain Saint-Panthéoniste.

## NATION DE LA GRENOUILLE

Les devins du clan Cirathiel ne pratiquent pas la batracomancie mais connaissent l'avenir proche aussi bien que les grenouilles prévoient l'arrivée du beau temps.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Elfe

**Avantages :** Vous obtenez 1 rang en Détection et un bonus moral de +1 aux jets de Réflexes. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence. De plus, par une action complexe, vous pouvez Préparer simultanément 2 actions, chacune avec des déclencheurs et réactions différents. Lorsque le premier déclencheur se produit, l'autre action est perdue.

## NATION DU LYNX

Le nom Tinöthien résonne avec force à travers toute l'histoire de la philosophie.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Elfe

**Avantages :** Vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Savoir. Vous obtenez de plus 1 rang en Détermination et un bonus moral de +1 aux jets de Volonté. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

## NATION DU PAON

Les Amédurs figurent certainement parmi les plus grands artistes de Niil et sont en tout cas les chefs de file de l'art elfique.

**Conditions :** Niveau 1 uniquement, Elfe

**Avantages :** Votre Charisme augmente de 1. De plus, vous gagnez une Étude sur l'histoire de l'art et une Étude sur un art de votre choix (par exemple peinture, chant, etc).

## NOBLE DE LA GRENOUILLE

Comment un clairvoyant tel que vous a-t-il bien pu se retrouver coincé chez les Ilsuniirs ?

**Conditions :** Nation de la grenouille

**Avantages :** Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous gagnez un dé d'action. De plus, vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

## NOBLE DU LYNX

Vous êtes l'un des fins philosophes Tinöthiens embauchés par le roi Ilsuniir pour éclairer son clan de cavaliers.

**Conditions :** Nation du lynx

**Avantages :** Vous pouvez Distraire jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

## NOBLE DU PAON

Que vous travailliez à la cour du roi Ilsuniir ou à votre propre compte, vous apportez un peu de la brillance de l'art Améldur aux elfes de Sardoréan.

**Conditions :** Nation du paon

**Avantages :** Votre Panache augmente de 2 et vous gagnez encore une Étude sur un art de votre choix. De plus, une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

## DONS DE MAGIE

### DANSE MAGIQUE

Les gnomes apprennent depuis toujours que la magie est une danse et ne savent pas incanter autrement.

**Conditions :** au moins 1 rang en Incantation, Gnome

**Avantages :** Le personnage ne peut jamais dissimuler un test d'Incantation avec un test d'Action cachée. De plus, il gagne une manœuvre.

*Danse captivante (Manœuvre d'Incantation) :* Vous pouvez tenter par une action libre une Diversion ou une Provocation à l'issue de votre Incantation (que celle-ci soit réussie ou non). Vous pouvez substituer votre bonus d'Acrobaties (Cha) à votre bonus de Bluff ou de Psychologie pour ce jet. Si l'Incantation a été réussie, vous a coûté des points de magie et si la Diversion ou la Provocation a aussi été réussie, vous récupérez immédiatement 1 point de magie.

## MAGIE

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

## APPRENCISSAGE DES SORTS PROFANES

### NOMBRE DE SORTS CONNUS

Premièrement, la quantité que le livre de base de *Fantasy Craft* désigne comme « nombre de sorts connus » est à voir désormais comme une limite et sera appelée ensuite nombre

maximal de sorts connus. Un lanceur de sorts profanes ne pourra jamais connaître plus de sorts que son nombre maximal de sorts connus, mais bien souvent, en connaîtra moins.

Un personnage ne connaît lorsqu'il prend son premier Niveau de Lanceur aucun sort profane. L'aptitude spéciale Adepté profane du Mage permet de déroger à cette règle en partant donc avec déjà 4 sorts de niveau 0. Si le personnage est un magicien, on peut alors considérer qu'il est parti à l'aventure avec un grimoire déjà partiellement rempli au cours de ses études de magie ; s'il est ensorceleur, ces quatre sorts montreraient simplement que le personnage arrive déjà à faire appel à sa magie innée et a d'ores et déjà identifié clairement quatre sorts qui sommeillaient en lui.

Un joueur créant un personnage possédant déjà plusieurs Niveaux de Lanceur connaît trois sorts de chaque niveau dont il est capable de lancer des sorts (dans la limite de son nombre maximal de sorts connus). Par exemple, un tout nouveau personnage, Mage de niveau 10, connaîtrait, en plus des 4 sorts dus à Adepté profane, trois sorts des niveaux 0,1,2,3 et 4 et aucun sort de niveau supérieur.

### APPRENDRE UN SORT

Apprendre un sort est une Tâche Complexe qui se fait pendant un Temps Mort.

Des défis d'Investigation sont à effectuer en premier et représentent les recherches dans les bibliothèques de magie, les enquêtes faites auprès d'autres lanceurs de sorts et le fait de réunir les différents morceaux du puzzle qu'est parfois un sortilège (le parchemin contenant le détail du sort pourrait par exemple avoir été déchiré et chaque morceau, stocké dans un endroit différent). Des défis d'Incantation permettent ensuite, une fois le sort sous les yeux du personnage, de le comprendre et de le lancer quelques premières fois afin de s'y habituer.

La liste suivante donne le détail de la Tâche Complexe en fonction du niveau de sort.

?	Niv. du sort : Défis d'Investigation — Défis d'Incantation — Durée du Temps Mort
?	0 : aucun — 1, DD 13 — 3 jours
?	1 : 1, DD 18 — 1, DD 16 — 7 jours
?	2 : 1, DD 22 — 1, DD 19 — 15 jours
?	3 : 1, DD 26 — 2, DD 22 — 1 mois
?	4 : 2, DD 30 — 2, DD 25 — 2 mois
?	5 : 2, DD 34 — 3, DD 28 — 5 mois
?	6 : 3, DD 38 — 3, DD 31 — 1 an
?	7 : 3, DD 42 — 4, DD 34 — 2 ans
?	8 : 4, DD 46 — 4, DD 37 — 5 ans
?	9 : 4, DD 50 — 5, DD 40 — 10 ans

En cas d'échec de la Tâche Complexe (dès le premier jet

raté), le personnage ne peut tout simplement plus tenter d'apprendre ce sort jusqu'au prochain Temps Mort.

Le MJ pourrait décrire la recherche du sort comme « un périple à travers de hautes montagnes plongées dans une tempête de neige permanente pour atteindre le sommet où vit le vieil ermite qui détient le secret du sort », cela n'influencerait pas la nature des défis. En fait, même si on pourrait imaginer insérer des défis de Survie, il faut considérer (car Survie n'est pas une compétence de classe pour les Mages et cela reviendrait donc à les pénaliser inutilement) que des lanceurs de sorts recherchant des sorts tellement puissants qu'ils sont dissimulés dans des endroits inaccessibles ont en fait les moyens (magiques) de se protéger des intempéries du climat et des risques du voyage ! La principale difficulté reste bien la localisation et non le trajet en lui-même.

Pour certains sorts particulièrement puissants, le MJ pourrait même décider de remplacer le Temps Mort par une réelle quête (la mécanique des Intrigues Secondaires se prête très bien à ce jeu). Autrement dit, si une quête mène à la découverte d'un sort que le magicien peut apprendre presque dans l'immédiat (par exemple en acquérant un parchemin détaillé), il convient de retirer au temps nécessaire pour l'apprentissage du sort le temps passé à accomplir la quête !

Le DD des défis d'Investigation croît plus vite que le DD des défis d'Incantation car sur Niil, les sorts puissants sont aussi de grands secrets jalousement gardés. Apprendre un sort de niveau 9 sera toujours un sérieux problème, même pour un Mage de niveau 20, non pas car il n'a pas une compréhension intime de la magie suffisante pour le lancer (défis d'Incantation), mais bien parce que les informations sur le sort seront extrêmement rares et difficiles d'accès. Cela indique aussi que pour des sorts de haut niveau, espérer s'en sortir seul sans l'aide d'une grande bibliothèque ou d'un mage connaissant lui-même le sort est illusoire.

En effet, bien que les durées et les DD d'Investigation puissent paraître démesurés, il est possible de largement simplifier et accélérer la Tâche avec une assistance adéquate. En réalité, tous les magiciens s'aident de bibliothèques et de leurs aînés pour leurs recherches et ceux qui s'entêtent dans la solitude ne progressent jamais beaucoup. La liste suivante résume les différentes formes d'assistance possibles.

- ⌘ Un magicien connaissant le sort : temps de base  $\times 1/20$ , Investigation +20
- ⌘ La bibliothèque de magie d'Eärólinde : temps de base  $\times 1/10$ , Investigation +15
- ⌘ La bibliothèque de Wendawin de la guilde associée à l'école du sort : temps de base  $\times 1/10$ , Investigation +10
- ⌘ La bibliothèque de magie de Daérrun (si le sort est une illusion) : temps de base  $\times 1/10$ , Investigation

+10

- ⌘ Une autre bibliothèque de Wendawin ou un temple de Méranethil : temps de base  $\times 1/5$ , Investigation +2
- ⌘ La bibliothèque de magie de Daérrun (si le sort n'est pas une illusion) : temps de base  $\times 1/4$ , Investigation +2
- ⌘ Avoir vu un autre magicien lancer le sort, avoir pillé le cadavre d'un magicien : temps de base  $\times 1/3$ , Investigation +2
- ⌘ Toute autre bibliothèque : temps de base  $\times 1/2$ , Investigation +0

La liste donne au passage (en attendant *Spellbound*) une bonne raison pour préciser la guilde à laquelle appartient un magicien Wendalien. En effet, l'accès à une bibliothèque sans être membre de sa guilde est extrêmement difficile à obtenir (et se règle en général par de gracieux pots de vins ou échanges de bons procédés).

Bien entendu, la liste des formes d'assistance possibles est un guide et est soumis à la discrétion du MJ. Une grotte secrète sur les parois de laquelle seraient notés les détails d'une incantation pourrait par exemple être considérée comme équivalente à la bibliothèque de Wendawin de la guilde adéquate.

## CORRECTION DES RÈGLES

Les capacités nécessitant le choix d'un sort connu, comme Puissance profane ou Secret des arcanes (capacités du Mage), autorisent désormais le joueur à ne pas choisir immédiatement un sort parmi ceux qu'il connaît. Il peut à la place garder en réserve le marqueur afin de le placer plus tard sur un sort appris après l'acquisition de la capacité.

## ÉCOLES DE MAGIE

Il est parfois fait référence dans *Niil – Univers* à des écoles de magie (qui sont celles, bien connues, de l'OGL). Celles de *Fantasy Craft* portent des noms différents, mais il est largement possible d'établir des correspondances.

- ⌘ Abjuration — Gardien
- ⌘ Divination — Savant
- ⌘ Enchantement — Enchanteur
- ⌘ Évocation — Évocateur
- ⌘ Illusion — Mystificateur
- ⌘ Invocation — Prophète
- ⌘ Nécromancie — Faucheur
- ⌘ Transmutation — Conjurateur

C'est au MJ de décider quels noms il veut garder pour sa campagne : ceux de l'univers ou ceux du jeu. Le choix a peu d'importance.

## SORCS

Les sorts tels qu'*Appel d'outre-plan* qui permettent d'invoquer des Extérieurs subissent des restrictions : il est impossible d'amener un ange sur Niil et l'archétype *divin* est indisponible. Le sort utilisé par Qanaan le Mystérieux pour se dédoubler est tout simplement *Image illusoire VI*. Les sorts utilisés pour élever les Récifs de Gorton ou le Plateau d'Azgarnh sont des sorts uniques qui ne rentrent pas du tout dans le cadre usuel de la magie de *Fantasy Craft*. Enfin, 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 m<sup>2</sup> 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 et inflige 1d6 points de dégâts en guise d'avertissement. 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.

## DOCCIONS

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 *Niil — Univers*, 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.

## STYLE DE VIE

Les habitants de Sardor, Irnym et Namisse ont des goûts et des habitudes typiquement médiévales, bien que les Irnyans aient tendance à être influencés par la sévérité et la prestance de Borarus tandis que les Namisses, à l'image de Néréos et Désilia, apprécient au contraire plus facilement l'originalité et tombent parfois même dans le vulgaire. Bien que le climat de l'île soit plutôt homogène, le froid parfois difficilement supportable du nord de l'île a aussi influencé les modes de vie des Irnyans et des Namisses, qui ont

## PANACHE SUR NIIL

Niveau	Individu	Style vestimentaire	Alimentation
1	Paysan sardoréan	Chaperon, tunique et braies en toile de chanvre	Potage, porc une fois par an
2	Riche paysan nain	Quelques bijoux en fer ou en cuivre	Fromage et bière régulièrement
3	Bourgeois d'Oréin	Étoffe chère et de qualité	Poisson séché ou salé, hypocras coupé
4	Baron namisse	Couronne en argent, sceptre et chevalière	Gibier en sauce, cuisine variée
5	Maitre-danseur	Tunique exubérante, gemmes	Champignons rares, sauces magiques
6	Roi de Doïran	Vêtements riches mais usés, bijoux en argent	Fromage et charcuterie de luxe
7	Prêtre irnyan important	Coiffe richement décorée, robe en soie	Mets raffinés, fruits venus de loin
8	Wendalien haut-placé	Magnifique robe conçue par magie	Tous ingrédientsffff conçus par magie
9	Noble à la cour d'Oréin	Vêtements conformes à la mode de la cour	Plusieurs viandes et poissons par repas
10	Elfe de la famille royale	Pendentif en diamant, dentelle elfique	Mets raffinés produits par l'Arbre Sacré
11	Roi de Nééhm	Bijoux en or et en argent, cape en hermine	Fruits de mer d'Url, moretum wendalien
12	Duc sardorien	Couronne en or, étoffes hors de prix	Festins réguliers, cuisine très variée

## RUNES

rapidement abandonnés les vêtements les plus légers et les plats les plus fruités que leurs ancêtres sardoriens affectionnaient.

Les modes à Wendawin, bien qu'influencées par celles de Sardor ou d'ailleurs, sont toujours surprenantes et fortement marquées par la place de la magie dans la cité.

Du côté des Féés, là où les nains vivent désormais presque comme leurs voisins sardoréens, les us et coutumes des elfes et des gnomes paraissent toujours venues d'un autre monde. L'Arbre Sacré de Faënilad et l'anarchie à Daérrun impliquent des caractéristiques sociales saillantes que les Sardoréens et les nains ont bien du mal à comprendre.

La table ci-dessous donne quelques exemples de trains de vie que l'on pourrait rencontrer en parcourant Sardoréan sans se focaliser sur une région ou une culture précise.

## PARCHEMINS

La création de parchemins dépourvus de l'amélioration gnome décrite ci-dessous nécessite le don Écriture de parchemins I [Inscription].

Les « parchemins » utilisés, fabriqués et vendus par les maitres-danseurs gnomes ne sont pas des textes écrits sur parchemins. En effet, la Triade demande à ses fidèles de réserver l'écriture à des usages minimaux et bassement matériels ; la magie étant une activité noble, elle doit donc être pratiquée sans écriture. Les « parchemins » gnomes sont en fait des gemmes finement taillées par les maitres-danseurs et dans laquelle le sortilège a été emprisonné. Les maitres-danseurs incrustent parfois ces gemmes dans des bijoux et les arborent alors très ordinairement mais des reflets surnaturels ou d'étranges solides littéralement emprisonnés dans la gemme peuvent trahir l'origine magique de ces pierres fines.

**Gnome** : Le parchemin est une gemme. Sa Construction est Solide 1 et le porter en tant que bijou confère un bonus d'Apparence de +1. Son prix est augmenté de 50% et sa création requière le don Écriture de parchemins I [Taille des pierres fines et précieuses]. Cette amélioration ne peut être combinée avec d'autres améliorations de parchemins.

Bien que la technique requise pour tailler ces gemmes puisse tout à fait être enseignée aux non-gnomes, rares sont les étrangers à qui les maitres-danseurs lapidaires ont fait suffisamment confiance pour leur dévoiler leurs secrets. Le jet de Disponibilité pour se procurer un « parchemin » gnome en-dehors d'une cité gnome subit une pénalité de -10.

Tandis que les mages elfes, humains et gnomes sont capables de manipuler directement l'Ureilim et, a fortiori, d'enfermer des sorts connus dans des textes ou des gemmes, la magie naine fonctionne bien différemment : les nains sont incapables de parler directement à l'Ureilim et un intermédiaire est intrinsèquement requis. Cet intermédiaire est la source même du peuple nain : la pierre et l'artisanat. Tout comme la sculpture et la gravure permettent au roi d'enfanter, elles permettent aux graveurs de runes et aux lecteurs de runes d'entrer en contact avec l'Ureilim. Mais cette différence cruciale est méconnue des étrangers et les Wendaliens mal informés assimilent parfois à tort parchemins et runes.

Ainsi, à l'exception de ce qui est précisé ci-dessous, les runes doivent être considérées comme des parchemins.

**Caractéristiques** : La Construction des runes est Solide 2 et leur Poids est 1 kg. Le prix de vente d'une rune est le double du prix d'un parchemin contenant le même sort.

**Activation** : Les runes ne peuvent être utilisées que par un personnage possédant le don Lecture de runes. Le jet requis pour activer la rune est un jet d'Artisanat (Gravure), de même DD que s'il s'agissait d'un jet d'Incantation pour un parchemin contenant le même sort. La pierre supportant la rune se fissure en cas de succès et en cas d'échec critique et il est impossible de s'en servir par la suite pour reproduire la rune qui a été lue (voir plus loin). Un personnage ne peut tenter de lancer un sort donné en lisant des runes contenant ce sort qu'un nombre de fois par scène égal à 1 + son nombre de dons d'Équipement, peu importe le nombre de runes à disposition.

**Création** : Les runes ne peuvent être gravées que par un personnage possédant le don Gravure de runes I et ce don ne permet de réaliser que des copies. Seule une rune intacte peut être copiée (ce qui permet au MJ de contrôler quelles runes sont introduites dans sa campagne). Il est par ailleurs dit que les toutes premières runes auraient été offertes aux anciens nains directement par Coestriul, dieu des runes.

**Effets** : Les effets de la rune sont déterminés comme si le Niveau de Lanceur du lecteur était égal à son Niveau de Carrière moins 2 (min. 1). Le DD des runes est égal à 10 + le modificateur d'Intelligence du lecteur + son nombre de dons d'Équipement. Le graveur qui a créé la rune n'influence en rien ces deux valeurs.

**Runes de niveau supérieur** : Les runes contenant des sorts de niveau 4 et plus ne sont pas disponibles à la vente et ne peuvent être acquises qu'au travers d'Intrigues Secondaires adéquates ou en les découvrant dans des trésors au cours d'aventures mémorables. Chaque fois qu'un jet de Trésor indique qu'un parchemin est découvert, le groupe tire en

plus 1d4 ; si le résultat du dé est un 4, il s'agit en fait d'une rune. Ces runes peuvent ensuite être copiées normalement par un personnage possédant le don adéquat.

## 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 XVIIe siècle et qui n'a rien à faire à l'ère féodale), ninja-to/canne-épée, éventail de guerre, khopesh, katana, nagamaki.

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

**Améliorations d'armes** : Les améliorations des gnomes sont celles que *Fantasy Craft* attribue aux halfelins. Elles bénéficient gratuitement de l'amélioration *petit format* sans que la marge d'erreur ne soit augmentée. La Magocratie de Wendawin vend du matériel adapté aux magiciens ; les améliorations draconiques sont renommées améliorations 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 une pénalité de -10.

**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.

**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.

**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.

**Arc de cavalerie elfique** : C'est ainsi que les habitants de Sardoréan appellent le daikyu. Il est fabriqué par les Ilsuniirs et 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 elfique subit une pénalité de -5.

## ARMURES

**Améliorations d'armures** : Comme pour les améliorations d'armes.

## RENOM

Ce guide déconseille vivement de lier par une correspondance stricte et mécanique les titres de l'univers aux rangs de Renom. Il existe à la fois des personnages ne méritant par leurs titres (un noble usurpateur, un fils de riche marchand, etc.) et des personnages méritant tellement plus de reconnaissance (un preux paladin bloqué dans sa progression dans l'Ordre par des politiciens corrompus, par exemple). Les rapports féodaux et hiérarchiques ne dépendent pas uniquement de la renom des individus. Un PJ marquis de rang noble 10 sera toujours le vassal du roi de Sardor, même si celui-ci était peu apprécié et n'était que de rang 6. Il sera par contre plus connu, restera dans les légendes plus longtemps, et pourrait même profiter de sa popularité pour organiser un coup d'État ! Le MJ ne devrait ainsi donner des titres aux PJ que quand l'histoire s'y prête.

## VŒUX SACRÉS

Les tabous religieux indiqués pour chaque culte dans *Niil – Univers* fournissent de parfaits exemples de ce que peuvent être les vœux sacrés formulés par un personnage aligné. Les vœux sacrés ne sont d'ailleurs pas du tout limités aux responsables du culte et un Courtisan sardorien œuvrant pour la paix et Fashnil pourrait très bien avoir fait vœu de non-violence. Ils ne devraient par contre être obligatoires que pour les classes développant des Voies et un prêtre de Coestriul, par exemple, pourrait tout à fait entrer en Crise de Foi après avoir dû utiliser du feu pour capturer un criminel.

Cependant, titres et rangs de Renom ne sont pas non plus complètement décorrés. Un roi qui n'arrive pas à dépasser le rang 1 se fera certainement renverser tandis qu'un bûcheron devenu de rang 10 après des quêtes épiques ne pourra plus rester incognito.

La Renom acquise lors de parties sur Niil a une portée géographique dépendant du rang. Un rang 1 à 2 sera connu localement (rayon de 60 km), un rang 3 à 4 régionalement (rayon de 300 km), un rang 5 à 6 nationalement, un rang 7 à 8 nationalement et dans les pays limitrophes, un rang 9 à 10 sur toute l'île. Au-delà de cette portée, la Renom est considérée pour tous ses effets comme d'un cran inférieure par incrément de portée (min. 0) (ex. : un rang 4 équivaut de l'autre côté de l'île à un rang 1, un rang 6 vaut dans les pays limitrophes 5 et au-delà 4). Vous pouvez affiner ce système en considérant que la frontière de Faënilad compte double, du fait de la xénophobie elfique : Faënilad n'est adjacent à aucun autre pays de l'île, la Renom en sort et y entre difficilement. Il faut donc au moins avoir 4 en Renom acquise dans la Sylve des Elfes pour qu'1 rang en sorte, et vice-versa. De ces restrictions, on peut notamment déduire que, tandis que le roi Ilsuniir est certainement de rang noble 10, le roi d'Url n'a sûrement guère plus qu'un rang 6.

Une conséquence immédiate de cette portée géographique est qu'il faut noter sur votre fiche de personnage d'où vient chaque point de Renom que vous acquérez (la fiche proposée sur le site officiel de l'univers facilite cette démarche).

Une dernière remarque : les gnomes sont anarchistes mais certains ont bien de la Renom noble (les druides) et d'autres de la Renom militaire (les chapeaux verts qui gardent les cités).

## COMBAT

C'est bien souvent dans le sang et les larmes qu'apparaissent les héros de Sardoréan. Pourtant, le pouvoir de la foi peut leur offrir du réconfort.

## MANŒUVRES

**Interrogatoire musclé (Manœuvre de Coercition) (Sag 13+)** : Vous pouvez substituer votre modificateur de Force à votre modificateur de Sagesse pour ce test.

## ACTIONS RÉSERVÉES

Ces nouvelles actions réservées aux personnages pieux de Niil illustrent le pouvoir réconfortant de la foi. Rien de magique ici ! L'objectif de l'insertion de ces prières dans le jeu est de pousser les joueurs à jouer leur foi correctement,

en leur donnant déjà de petits bonus s'ils pensent à prier leur dieu avant un dur combat.

### PRIÈRE À LA GRANDEUR

**1 action complexe \* Action d'Initiative \* Nécessite un Alignement**

Le personnage loue les dieux pour un spectacle magnifique qu'il lui est donné de voir : un lever de soleil, une cité resplendissante, une splendide personne... Une fois par aventure, lorsque le personnage assiste à un tel spectacle (à la discrétion du MJ, un repère étant une valeur d'Apparence supérieure ou égale à 4 ou un Contrôle Narratif à 2 dés d'action), il peut prier et obtenir grâce à sa bonne humeur un bonus moral de +2 aux jets de Diplomatie jusqu'à la fin de la scène.

### 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 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. Toute nouvelle Prière protectrice 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.

# MATÉRIEL RÉSERVÉ AU MJ

La suite du guide est un complément de *Niil – Guide du Maître* (plutôt qu'un complément de *Niil – Univers*). À ce titre, **joueurs, passez votre chemin !**

## LA FÉERIE

S'il est bien vrai que l'immense majorité de la Féerie a fusionné avec Niil, il en subsiste des parcelles. Par ailleurs, vous pourriez décider de faire débiter une campagne avant l'effondrement du Voile, ou encore de le restaurer suite à des actions particulièrement épiques de vos PJ. *Niil – Univers* explique à plusieurs endroits que la magie était terriblement puissante dans la Féerie, incommensurable avec ce qu'il en reste sur Niil en 155 A.R.G. Cela se traduit certainement en termes d'options de campagnes, mais lesquelles choisir ?

Tout d'abord, comme il est dit au début de ce document, on ne peut pas donner une liste exhaustive. La Féerie peut être effrayante ou au contraire merveilleuse et vous devrez quasiment toujours ajouter des options au cas par cas en fonction de l'ambiance que vous recherchez. Toutefois, on donne ici quelques consignes générales qui servent notamment à donner un gros coup de pouce à la magie.

Lors de vos passages dans la Féerie, appliquez les options supplémentaires suivantes :

- ~ *Objets magiques supérieurs* : Un objet magique supérieur récolté dans la Féerie qui est ramené sur Niil perd immédiatement autant d'Essences et d'Enchantement que nécessaires pour respecter la règle normale. Ces Essences et Enchantements perdus ne sont pas récupérés en cas de retour dans la Féerie.
- ~ *Contrées sauvages*
- ~ *Magie facile*
- ~ *Magie surpuissante* : Comme Magie puissante, mais les DD sont augmentés de 10 et les résultats chiffrés de 900%.

Réfléchissez bien avant de laisser vos PJ profiter durablement de ces options de campagne, en particulier s'il y a des lanceurs de sorts parmi eux.

## L'EMPIRE DE LAARAUN

Vous avez très peu de raisons et de solutions techniques

crédibles pour mener vos joueurs en Laaraun. Avant de vous lancer dans une telle entreprise, vous devriez y réfléchir soigneusement. Le cadre de jeu qui vous est proposé est Sardoréan, pas Laaraun, et l'un a évidemment été beaucoup plus mûrement conçu et testé que l'autre.

Quoi qu'il en soit, les options de campagne à favoriser sont assez claires : elles doivent être largement défavorables aux PJ et insister sur le côté « fin du monde » de l'Empire. À titre d'exemple, considérez l'option Horreur.

## ALIGNEMENTS

Ci-dessous sont présentés trois alignements auxquels seuls des PNJ peuvent avoir accès.

### 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** : Mal, Malédictions, Ordre, Protection, Savoir
- ~ **Comp. d'alignement** : Bluff, Équitation, Négociation, Tactiques
- ~ **Arme rituelle** : lance
- ~ **Avatar** : démon de l'anarchie avec *entrée dramatique* et *robuste II* (118 PX)
- ~ **Alignements opposés** : tous les autres

### 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
- ~ **Comp. d'alignement** : Bluff, Camouflage, Discrétion, Investigation
- ~ **Arme rituelle** : fauchard
- ~ **Avatar** : warg fantôme sanguinaire (118 PX)
- ~ **Alignements opposés** : tous les autres

### SEIGNEURS DÉMONS

Seuls les fous, les Nielerims et les personnages aux motivations vraiment sinistres peuvent se tourner vers le culte des seigneurs démons de l'Enfer.

- ~ **Voies** : quatre dont Mal
- ~ **Comp. d'alignement** : Bluff, Camouflage, Déguisement, Discrétion
- ~ **Arme rituelle** : selon le seigneur démon
- ~ **Avatar** : bête éclipseante infernale sanguinaire (116 PX), démon de l'anarchie avec *entrée dramatique* et *robuste II* (118PX) ou rakshasa (113 PX)

## FIGURANCS

Nil est essentiellement un monde de rencontres entre humains, elfes, nains et gnomes. Les combats contre des monstres légendaires sont plutôt rares. Vous serez donc amené à faire un usage massif des figurants. Un conseil : n'oubliez pas que les PNJ spéciaux importants, que ce soit des figures de l'univers ou simplement de votre campagne, mériteraient toujours un traitement un peu plus fin. Quand vous concevez un tel PNJ, brodez à partir d'un figurant pour obtenir un PNJ unique dont vos joueurs se souviendront !

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 », des « paladins de Platine » ou des « seigneurs de guerre » et leurs conseillers sont des « escrocs » ou des « lettrés ». Seuls les nobles les plus fameux (ceux auxquels vous devez accorder un soin particulier pour en faire autre chose que des figurants !), qui n'ont plus à conquérir par la force, peuvent se permettre de se tourner vers des occupations plus mondaines.

Les ensorceleurs comme les magiciens sont représentés par défaut 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. Remarquez que ne serait-ce que pour varier les listes de sorts, vous serez certainement amené à personnifier vos mages au cas par cas. Vous ne voudriez pas que Wendawin soit peuplée de clones ! L'extension *Spellbound* contiendra certainement des PNJ spécialistes pour chaque école de magie, qui feront de très bons Wendaliens.

Un « adepte » simulera très bien en première approche n'importe quel prêtre transcendant (du Saint Panthéon, de Raunor, d'Obsora ou démoniste). Pour affiner, n'hésitez pas à améliorer leurs compétences d'alignement, à augmenter leur degré de *dévoué* ou à leur donner une ou deux options de PNJ évocatrices. Pour les porteurs de runes, ajoutez-leur Artisanat en Compétence Spécifique et le don Lecture de runes et équipez-les de 2 runes par degré d'Artisanat. Pour ce qui est des druides capables de miracles, ils ont droit à un tout nouveau figurant ci-dessous (auquel vous ne devez pas oublier d'appliquer l'archétype correspondant à sa race : gnome, orque ou humain avec le don ethnique pour Gaewid). Pour les prêtres et druides non-transcendés, retirez simplement *dévoué II* au PNJ adéquat (sa valeur en PX baisse de 4 et passe donc à 27). Enfin, les vicaires saint-panthéonistes correspondent à l'« adorateur ».

Le figurant « philosophe » est destiné autant aux gnomes qu'aux autres races.

## ARCHÉTYPES DES FIGURANCS

N'hésitez pas à utiliser les dons ethniques indiqués au tout début de ce document pour retranscrire les différents peuples humains, elfes, nains ou gnomes.

L'archétype Elfe perd l'augmentation de Vitesse, gagne 2 Études au choix, et coûte ainsi seulement +1 PX.

### GNOME (+4 PX)

**Avantage** : Le Type du PNJ devient Fée, sa Taille devient Petite, sa Vitesse diminue de 3 m, il gagne *fascinant*, *Étude (joaillerie)*, un Intérêt à choisir parmi *Alignement (druidisme)* et *Étude (philosophie)* et sa Sagesse augmente de 2.

### HOBGOBELIN (+5 PX)

**Avantage** : Le PNJ gagne *berserker*, *impressionnant*, *nocturne*, *vision dans le noir I*, et sa Constitution augmente de 2. Les hobgobelins laarans, tout comme les humains laarans, gagnent en plus l'*Alignement (Raunor)*.

## GALERIE DES FIGURANCS

**Barbare (Humanoïde marchand — 47 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), Repoussant I, Robuste I, Sans peur I

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

*Trésor* : 1A, 1T

**Barde (Humanoïde marchand — 43 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, Bluff VI, Diplomatie VI, Prestidigitation IV ; Options : Attirant II, Dévoué I (une Voie de Désilia ou Néréos au choix), 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, 1V

**Druide-Sorcier (Humanoïde marchand — 31 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 II ; Att III ; Déf II ; JS V ; Santé II ; Comp I ; CS : Détermination III, Diplomatie III, Médecine I, Survie III ; Options : Caméléon I (forêt/jungle), Dévoué II (une Voie du druidisme au choix),

Intérêts (Alignement : druidisme)

Attaques/Armes : Arme rituelle (selon la race)

Montures et véhicules : un animal dressé au choix (peut ne pas être une monture, comme par exemple un faucon dressé en éclaireur)

Trésor : 1M

**Paladin de Platine (Humanoïde marchant — 70 PX)** : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 10,5 m au sol (9 m en armure) ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : Détermination V, Diplomatie III, Équitation VI, Intimidation V, Tactiques III ; Options : Aptitude de classe (Prêtre : dévôt), Don (Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de la charge 1), Honorable, Intérêts (Alignement : Borarus), Manœuvre (Tir de précision), Sans peur II

Attaques/Armes : Épée longue (dég 1d12+2 létaux ; crit 20), 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 -3 ; MAJ -3 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement évident), Livre saint (Brenwein)

Trésor : 1A

Remarque : si le PNJ est nain, changer Équitation VI en Athlétisme III, Survie III ; changer Maîtrise de la charge I en Maîtrise du bouclier I ; changer l'épée longue en hache (dég 1d10+2 létaux ; crit 20 ; propriété : PA 2) ; lui retirer sa monture.

**Philosophe (Humanoïde marchant — 33 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 I ; Att I ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp III ; CS : Diplomatie IV, Investigation VII, Psychologie III ; Options : Brillant I, Aptitude de classe (Explorateur : rat de bibliothèque II ; Érudit : idée lumineuse I), Couard, Fascinant, Intérêts (2 Études)

Attaques/Armes : Aucun

Équipement : Livre de philosophie (comme un livre saint mais au lieu de cibler les personnages de même Alignement que le texte, cible les personnages ayant une Attitude au moins intriguée à l'égard de l'auteur ou du lecteur ; les philosophes gnomes n'ont pas de livre mais ont appris par cœur des poèmes ayant le même effet)

## LES PUISSANTS DE CE MONDE

Il est assez peu probable que les PJ affrontent des figures majeures de l'univers, ou du moins qu'ils le fassent sans conséquence. Un tel combat devrait rester exceptionnel et marquer durablement les esprits. Il serait probablement contre-productif de donner ici les statistiques de chaque personnalité décrite dans *Nilil - Univers*, puisque cela donnerait l'impression que ces PNJ sont faits pour être combattus (certaines compétences ne servent certes pas au combat et il pourrait paraître utile d'avoir à disposition le score de Diplomatie de tel ou tel régent, mais en vérité il est facile de fixer à la volée les scores des quelques compétences spécifiques de ce type de personnage et le reste des statistiques reste largement inutile).

Pour autant, des statistiques peuvent aussi fournir des repères quant à la puissance des plus dangereux personnages de Sardoréan et, plus généralement, des habitants de l'île qui ne se réduisent pas à de simples figurants. À ce titre, les pages qui suivent décrivent donc un elfe, un gnome, un humain et un nain particulièrement remarquables.

### LE ROI ELFE

Parmi les races habituelles de Sardoréan (humains, nains, elfes, gnomes, orques et gobelins), les plus puissants individus sont sans conteste les elfes. Bien que leur roi soit encore terriblement plus puissant, les Canendilsenrê n'ont que peu de Wendaliens ou de maîtres-danseurs gnomes pour leur tenir tête et les chevaliers d'Eldarian ne redoutent que l'élite des guerriers humains, nains ou orques.

**Ceeldorf Ilsuniir (Moyenne Fée Marchant — 286 PX)** : For 14, Dex 18, Con 10, Int 16, Sag 24, Cha 18 ; Taille M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m. au sol ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp V ; CS : Détermination X, Diplomatie VIII, Équitation X, Incantation X, Intimidation X, Psychologie VII, Tactiques VII ; Sorts : Charme-personne V, Sphère d'isolement II, Contre-sort III, Téléportation II, Scrutation V, Arrêt du temps, Souhait III, Encyclopédie vivante III, Esprit impénétrable, Vague de force II ; Options : Attirant X, Brillant IV, Effrayant, Entrée dramatique, Esprit de ruche, Éternel, Immunité aux maladies, Impressionnant, Intérêts (Études : Canendils, Dragons, Démons, Faënilad, Famille royale Ilsuniir, Féerie, Géants, Histoire de Nilil, Ilsuniirs, Nielerims, Province de Sardoréan ; Langues : elfique), Magie illimitée, Perfide, Poids des âges, Renvoi (Extérieur, Mort-Vivant), Robuste III, Régénération 10, Sans peur II, Sens aiguisés (ouïe, vue), Seul contre tous, Télépathie, Vivacité critique, Vétéran X.

*Le roi ne s'exprime qu'en elfique, bien qu'il connaisse probablement toutes les autres langues parlées en Sardoréan. Face à des étrangers qui ne comprennent pas sa*

langue, il emploie la télépathie (éventuellement en même temps qu'il s'exprime à voix haute en elfique, pour que la cour puisse entendre son propos, puis répète en elfique la réponse de l'étranger ; cette stratégie oratoire lui permet de prendre l'ascendant sur l'autre en l'humiliant ou en déformant ses réponses).

**Attaques/Armes** : L'Œil qui a tout vu (Attaque paralysante V ; regard de 72m ; Vol DD 30 ou paralysé)

*Il est fort peu probable que le roi des Ilsuniirs ait besoin d'une arme pour vaincre qui que ce soit. Il a toutefois dans sa salle du trône et dans son trésor personnel des dizaines de rateliers d'armes et d'objets magiques et vous êtes libre de l'équiper comme vous le désirez, bien qu'il ait une prédilection pour les épées.*

**Montures et Véhicules** : Le roi Ceeldor est capable de se téléporter à volonté. Il lui arrive toutefois de monter des destriers de son écurie privée pour le plaisir. Certains d'entre eux sont améliorés par magie et sont capables de prouesses extraordinaires.

**Équipement** : Même remarque que pour les armes : la plupart du temps, le roi ne porte rien de plus que sa tenue de monarque, mais il peut rapidement se procurer n'importe quel objet. Immortel, il n'a pas porté d'armure depuis la fin de la grande guerre contre les Nielerims.

**Trésor** : 4T

*Ceci représente simplement ce que le roi est susceptible d'avoir sur lui. Son vrai trésor est stocké dans un endroit sûr et est tout bonnement incommensurable, accumulé depuis l'origine des temps.*

## L'ARCHIDRUIDESSE GNOME

**Alin Xalor (Petite Fée Marchant — 113 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 20, Cha 18; Taille P (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m. au sol ; Init II ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : Diplomatie VII, Détermination V, Médecine VII, Négociation VII, Psychologie VII, Survie V ; Options : Aptitude de classe (Sage p54 : Droit au coeur 1/scène dramatique), Attirant IV, Dévoué (Nature V, Vie IV), Fascinant, Honorable, Intérêts (Alignement : druidisme ; Études : Anarchisme gnome, Daérrun, Druidisme, Féerie, Province de Sardoréan, Région d'Idil, Traditions gnomes, Joaillerie ; Langues : druidique, gaewid, gnome, sardorien), Personnage-clef, Vétéran III.

**Attaques/Armes** : Serpe d'invisibilité (dégâts 1d6 létaux ; propriétés : faucheuse, PA 2 ; enchantement mineur : effet du sort Invisibilité)

**Équipement** : Trousse de toilette, trousse de secours, fournitures médicales (au choix)

**Trésor** : 1E, 1M, 2T

## LE ROI HUMAIN

**Erigor III Bedtheon (Moyen Humanoïde Marchant — 105 PX)** : For 8, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 14, Cha 16 ; Taille M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m. au sol ; Init II ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé III ; Comp IV ; Compétences : Diplomatie X, Intimidation V, Négociation VII, Psychologie VII, Tactiques V ; Options: Aptitude de classe (Érudit p45 : Idée lumineuse 2/session, Sage p53 : Elitisme 5/scène, Émissaire p38<sup>GC</sup> : Nature humaine, Émissaire p39<sup>GC</sup> : Maître des secrets 1/session, Régent p58<sup>GC</sup> : Monarque absolu), Attirant II, Don (Maîtrise de l'épée I, Marque, Mémoire eidétique<sup>GC</sup>), Honorable, Intérêts (Alignement : Astrani ; Études : Guerre du Sud, Héraldique, Histoire de la Province, Noblesse de Sardor, Oréin, Politique internationale, Royaume de Sardor, Saint-Panthéon ; Langues : nain, sardorien), Lourdaud, Personnage-clef, Vétéran I.

**Attaques/Armes** : Épée royale (dég 1d12 létaux ; crit 20 ; propriété : de qualité, acérée)

**Équipement** : Chevalière

**Trésor** : 2A, 1M

## LE ROI NAIN

**Boilir Olderk (Moyen Humanoïde Marchant — 139 PX)** : For 18, Dex 12, Con 18, Int 14, Sag 10, Cha 12 ; Taille M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 6 m. au sol ; Init IV ; Att VII ; Déf VI ; JS IV ; Santé VI ; Comp II ; CS : Athlétisme VI, Diplomatie III, Détermination IV, Survie III, Tactiques VII ; Options: Aptitude de classe (Capitaine p37 : Plan de bataille III, Capitaine p38 : Connaître l'ennemi 1/session, Capitaine p38 : Médaille du courage II, Soldat p55 : Blessures de guerre II, Soldat p56 : A couvert ! II, Soldat p56 : Instinct de tueur, Soldat p56 : Port d'armure III), Don (Maîtrise du marteau I, Maîtrise du marteau II, Maîtrise du marteau III), Honorable, Intérêts (Alignement : Borarus ; Études : Doïran, Histoire militaire, Maison Olderk, Nains de Sardoréan, Pics de Burdin, Sardoréans, Langues : nain, sardorien), Personnage-clef, Robuste II, Réduction des dégâts 2, Stabilité, Vétéran I, Vision dans le noir I.

**Attaques/Armes** : La Colère du Héros (marteau de guerre magique ; dégâts 1d12+5 létaux ; propriétés : de qualité, PA 2 ; essence majeure : don Rage de berserker I ; enchantement majeur : dégâts suprêmes)

**Équipement** : Haubert magique (cotte de mailles intermédiaire avec accessoires légers, le tout magique ; RD 5 ; Résistance Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ 0 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement -6 ; améliorations : ajustée, naine ; enchantement mineur : Blessures), chevalière, cor de ralliement (instrument de musique)

## BESCIÛIRE

L'archétype monstrueux *divin* est indisponible. Plus généralement, les seuls Extérieurs dont l'existence est certaine sont les barghests, démons, diabolins et autres créatures *infernales* en provenance de l'Enfer. Si vous décidez d'introduire d'autres Extérieurs dans votre campagne (à tout hasard, des anges), il vous faut déterminer leur provenance, leurs motivations, leur rôle dans la Grande Prophétie, l'explication de leur absence totale dans l'histoire de Niil jusqu'à ce jour, etc. Vous n'êtes toutefois pas encouragé à introduire de nouveaux Extérieurs puisqu'un aspect crucial du cadre de jeu est précisément le multivers Niil – Féerie – Enfer, qui laisse les humains et les Fées seuls face au Mal cosmique. Une campagne révélant l'existence de nouveaux mondes parallèles sera inévitablement très particulière et devra être préparée avec soin.

Les Fées autres que elfes, gnomes, nains, orques et gobelins sont rares en Sardoréan mais pas inexistantes. Des spécimens isolés rôdent encore dans les endroits reculés. En tant que MJ, vous êtes donc tout à fait libre d'introduire un minotaure ou des harpies si cela sert votre scénario.

N'introduisez des Démons ou des créatures avec l'archétype *infernal* qu'avec précaution. Rappelez-vous que la quatrième Venue des Démons sera un événement historique, légendaire, et lancez-vous donc dans cette aventure avec précaution. Si vous ne comptez pas faire vivre la quatrième Venue à vos PJ, ne faites pas venir de Démons sur Niil (du moins pas massivement ; un Appel d'outre-plan à durée limitée qui ne se retourne pas contre l'invocateur est toujours imaginable... bien que cela reste l'un des pires crimes possibles dans toutes les sociétés de Sardoréan).

De même, rappelez-vous que les morts-vivants ne sont plus des « créatures sauvages » en Sardoréan (notamment grâce aux chevaliers du Bien suprême) et que les seuls et uniques morts-vivants que vos PJ sont susceptibles de rencontrer sont des serviteurs dénués de conscience invoqués par des mages ou des prêtres. Du moins cela reste-t-il vrai tant que vos PJ ne croisent pas la route du puissant clergé obsoraniste, qui serait tout à fait capable d'abriter dans ses caves des vampires et autres lichés...