



Les 5 Royaumes

Les 5 Royaumes sont un univers écrit par Julien Dutel, dans le cadre de la participation participative Heros et Dragons, [disponible chez BBE.](#)

Ce qui suit est une conversion "rapide" en Savage Worlds (il s'agissait à la base d'un exercice pour montrer comment on pouvait convertir facilement un setting)

Pitch

Des royaumes celtiques où la magie et le fantastique disparaissent tandis que le monothéisme s'installe. Au bord de la guerre, chaque combat peut laisser des séquelles.

Règles d'univers

- **Dégâts handicapants** (Sawo ldb 165)
- **La magie se retire du monde**: la seule arcane disponible est Barde (en option, secrets druidiques)
- **Un héros n'abandonne jamais** : tous les personnages disposent gratuitement des Atouts Increvable et Trompe la mort. Si le MJ estime qu'un personnage n'agit plus en héros, il garde bien sûr le droit de retirer ces Atouts à un personnage selon son bon vouloir.

Concepts héroïques

Traqueur carmin (L5R p39) / chasseur de monstres, barbare, guerrier, rodeur, barde, druide (gardien des anciennes traditions, n'a pas forcément des pouvoirs magiques), savant, membre d'une maison noble, missionnaire du demiurge, protecteur des traditions ancestrales (non druide), mercenaire, brigand.

Races

On ne peut jouer que des humains. ceux-ci disposent à la création d'un Atout gratuit comme d'habitude et peuvent de plus choisir l'une des options suivantes suivant l'endroit où ils ont été éduqués :

- Fils de la terre : gagne 2 points de compétences à répartir entre Persuasion et Réparation
- Fils du sel : gagne 2 points de compétences à répartir entre Navigation et Natation
- Fils des bois : gagne 2 points de compétences à répartir entre Survie et Pistage
- Fils des cités: gagne Réseaux d6
- Fils du vent : gagne Équitation d6
- Gwynnddaerain : gagne Connaissance (Lois) d6
- Fils des terres sauvages : gagne Intimidation d6
- Bâtard : gagne Vision dans le noir

Compétences

Les compétences suivantes sont disponibles:

- Combat
- Connaissance (Batailles, Histoire des royaumes, Connaissance local d'un d'un royaume, Théologie du Démon, Connaissance des Faes/arcanes, Lois, Nature, langue des Rois, Mörrträ (langue), langue des Royaumes, langue d'or, langues locales)
- Discrétion
- Équitation
- Escalade
- Intimidation
- Lancer
- Natation
- Navigation
- Perception
- Persuasion
- Pistage
- Réparation (inclut Crochetage)
- Réseaux
- Sarcasme
- Soins
- Survie
- Tir

Atouts non autorisés

- Rock'n Roll
- Adepté
- Bricoleur de génie
- Champion
- Guerrier Saint/impie
- Mage
- Mentaliste

Archétypes

Archétypes disponibles

- Guerrier arme lourde (variation: **Barbare** (remplacer l'Atout Costaud par Enragé))
- Escrimeur
- Leader
- Tireur d'élite
- Voleur
- Face (variations : **Barde conteur** (Remplacer Intimidation par Connaissance (Histoire)) et **Missionnaire** (Remplacer Sarcasmes par Connaissance (Théologie du Démon) et Séduisant par Charismatique)

- L'archétype Scientifique est renommé **Guérisseur** et modifié comme suit : augmenter l'Âme à d8, diminuer l'intellect à d8, remplacer Touche-à-tout par Guérisseur, remplacer Connaissance (Sciences) par Connaissance (Nature), remplacer Recherche d6 par Soins d6)

Archétypes renommés

- Adeptes des arts martiaux => **Lutteur**
- Détective => **Investigateur**
- Pirate => **Pillard**
- pistolero => **Archer**

Archétypes inappropriés

- Mage
- Pilote automobile
- Pilote d'avion
- Prêtre guérisseur
- Savant fou

Archétypes supplémentaires

- Chasseur de monstres
- Maître des bêtes
- Maraudeur forestier
- Mercenaire/brigand
- Sanctin

Les archétypes suivants ne prennent pas en compte l'Atout gratuit d'humain

Chasseur de monstres

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d6
Compétences : Combat d6, Connaissance (Faes) d4, Escalade d4, Discrétion d6, Perception d8, Pistage d6, Survie d4, Tir d6

Allure : 6, Charisme : —, Parade : 5, Résistance : 5
Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Brave, Sixième Sens

Maître des bêtes

Attributs : Agi d8, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6
Compétences : Combat d6, Perception d8, Tir d8, Pistage d6, Survie d6, 3 points à répartir

Allure : 6, Charisme : —, Parade : 5, Résistance : 5
Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Maître des bêtes

Maraudeur forestier

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d8, Vig d6
Compétences : Combat d6, Connaissance (Nature) d4, Discrétion d4, Perception d6, Pistage d8, Survie d8, Tir d8

Allure : 6, Charisme : —, Parade : 5, Résistance : 5
Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Forestier

Mercenaire / brigand

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d8, Int d6, Vig d6
Compétences : Combat d8, Connaissance (Batailles) d4, Escalade d4, Discrétion d6, Perception d6, Pistage d4, Survie d6, Tir d6

Allure : 6, Charisme : —, Parade : 6, Résistance : 5
Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Balayage

Sanctin

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d8
Compétences : Combat d8, Connaissance (Théologie du Demiurge) d6, Intimidation d6, Perception d6, Sarcasmes d8, 1 point de compétence au choix

Allure : 6, Charisme : —, Parade : 6, Résistance : 6
Handicaps : un Majeur, deux Mineurs
Atouts : Volonté de fer

Arcanes

Barde

Compétence : Manipulation (Intellect)

Points de Pouvoir : 10

Nombre de Pouvoirs : 2

Récupération : 1 PP par heure que le barde consacre à cette activité : il travaille son chant, ses instruments, prépare ses fumigènes et autres artifices. Un barde peut certes travailler sa musique en marchant, mais il faut alors abandonner tout espoir de discrétion.

incantation contraignante : l'utilisation d'un Pouvoir est contraignante, les pénalités de multi-action sont doublées, l'Allure du barde est diminuée de moitié, certains Pouvoirs ont des temps d'incantation allongés.

Pouvoirs accessibles : **Augmentation / Diminution de Trait** (chant inspirant ou satire moqueuse), **Augure** (se rappelle de vieilles légendes), **Confusion** (inectives et propos perturbants), **Déguisement** (le temps d'incantation" passe à 10mn), **Marionnette** (la durée d'incantation passe à 1 minute, la durée passe à 3 (1/minute), si la cible se met à danger, elle a droit à un jet opposé d'Âme à chaque round et le coût de maintenance est de 1/round. Utilisé dans le cadre d'un Conflit social, ce Pouvoir octroie un bonus de +2 à tous les jets du Barde, **Secours** (chant inspirant pour oublier la faim, la soif, la fatigue), **Sommeil** (le temps d'incantation" passe à 10mn de discussion avec la cible), **Téléportation** (utilisation de fumigènes, l'endroit ciblé doit être physiquement accessible par le barde)

Contrecoup : Secoué sur 1 au dé de Manipulation (fatigue mentale, explosion de fumigènes ...)

Aspects : tous les Pouvoirs en dehors d'Augure et Téléportation ont l'Aspect **Son**

Atouts : Sorcier Danseur/Sorcière Danseuse (B&B p76)

Druidisme

Compétence : Druidisme

Points de Pouvoir : 10

Nombre de Pouvoirs : 2

Récupération : 1 PP/ heure

Contrecoup : Secoué

Pouvoirs accessibles (8): Adaptation environnementale (Portée personnelle uniquement), **Ami des bêtes**, **Divination**, **Guérison** (baies revigorantes, cataplasmes), **Lecture des pensées** (grande perspicacité) **Poison** (B&B p89), **Secours** (baies revigorantes, cataplasmes), **Terreur** (présence impressionnante)

Si le MJ souhaite conserver un arcane de véritable magie, le mage doit choisir entre avoir été formé par une assemblée (Handicap majeur Serment (obéir à l'assemblée et à ses règles) ou être un récusaris (Handicap Majeur Recherché)

interludes : la règle d'interlude peut être être étendue avec le principe des saynètes L5R p78

Written By: Fenris

Art By: Artists

Savage Worlds License Agreement

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission.

Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

PNJ

Mercenaires

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d6 d6 d6

Compétences : Combat d6, Équitation d4, Intimidation d6, Perception d4, Survie d4, Tir d6

Langues : Cantelin, Langue d'or

PAR RES

6 (1) 6 (1)[2]

Actions

- épée courte : Combat d6, 2d6

Équipement

Épée courte, armure de cuir, bouclier

Pillard

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d6 d4 d6

Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Escalade d6, Intimidation d6, Perception d4, Survie d6

Langues : Cantelin, Langue d'or

Handicaps : Recherché, Inculte

PAR RES

6 6 (1)

Actions

- épée courte : Combat d6, 2d6

Équipement

Épée courte, armure de cuir (+1).

Vital (Joker)

Allure : 6

Charisme :+2

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d8 d6 d8

Compétences : Combat d8, Escalade d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d8+2, Survie d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Atouts : Charismatique, Extraction

PAR RES

6 7(1)

Actions

-cimeterre : Combat d8, 2d8

Équipement

Cimeterre, armure de cuir cloutée (+1).

Ludrisa (Joker)

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d8 d6 d6 d6

Charisme : -2

Compétences : Combat d4, Connaissance (Démurge) d6, Perception d6, Persuasion d6, Réseaux d6, Soins d8+2, Survie d6, Tir d4

Langues : Langue d'or, patois de Valféroy (proche du Cantelin)

Atouts : Guérisseur, Volonté de Fer

Handicaps : Loyale, Code d'honneur, Bizarrerie

PAR RES

5(1) 5

Actions

- Bâton : Combat d4, Parade +1, Allonge 1, 2 mains, d4+d6

Équipement

Claymore familiale, Armure de cuir (+1).

Jessé (Joker)

Allure : 6

Charisme: +2

Agi Âme For Int Vig
d10 d8 d10 d6 d6

Compétences : Combat d8, Discrétion d10, Perception d8, Persuasion d8, Sarcasmes d6, Tir d8, Survie d6

Langues : Langue d'or, Cantelin

Atouts: Assassin, Charismatique, Tireur d'élite

PAR RES

7 (1) 6(1)

Capacités spéciales

- Tireur d'élite: visée

- Assassin

Actions

- Rapière : Combat d8, Parade +1, d6+d4

- Arbalète légère: Tir d8,15/30/60, PA2, 1 action pour recharger, 2d6.

Équipement

Rapière, arbalète, armure de cuir (+1) .

Gäilen (Joker)

Il a 3 Blessures lorsque les PJs le rencontrent)

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d8 d6 d8 d6 d6

Compétences : Combat d6, Connaissance (Faes) d8, Escalade d6, Discrétion d6, Perception d4, Pistage d6, Réseaux d6, Survie d6

Langues : Langue d'or, patois de Valféroy (proche du Cantelin)
PAR RES
4(-1) 6 (1)

Actions

- Claymore : Combat d6, Parade -1, 2d8

Équipement

Claymore familiale, Armure de cuir (+1).

Colomban (Joker)

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d8 d6 d8 d6 d8

Compétences : Combat d6, Connaissance (Fae) d6, Escalade d6, Intimidation d6, Perception d4, Pistage d6, Survie d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or, ancien impérial

Atouts : Costaud
PAR RES
5 7

Actions

- épée courte : Combat d6, d6+d8

Équipement

Épée courte (For+d6).

Gonfier

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d8 d6 d10 d6 d8

Compétences : Combat d6, Discrétion d4, Escalade d6, Intimidation d6, Perception d4, Pistage d6, Survie d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Atouts : Costaud

Handicaps : Loyal
PAR RES
6(1) 8(1)

Actions

-Hache de bataille: Combat d6, d8+d10

Équipement

Hache de bataille(For+d8), armure de peau(+1), bouclier léger.

Baudri

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d6 d6 d6

Compétences : Combat d6, Perception d4, Persuasion d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Handicaps : Présomptueux
PAR RES
5 5

Actions

-Hachette : Combat d6, 2d6

Équipement

Hachette

Badr

Allure : 6

Charisme : +2
Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d10 d6 d8

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6, Pistage d4, Survie d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Atouts : Costaud, Charismatique
PAR RES
6(1) 8(1)

Actions

-Hachette : Combat d6, d6+d10

Équipement

Hachette

Florie

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d4 d6 d6

Compétences : Combat d4, Connaissance (Nature), Perception d4

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Handicaps : Gamin, couard
PAR RES
3(-1) 5

Actions

-arme improvisée: Combat d4 -1, 2d4Ida

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig
d6 d6 d6 d6 d6

Compétences : Combat d4, Connaissance (Faes) d4, Perception d8, Réseaux d8

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Handicaps : Muette

PAR RES

3(-1) 5

Actions

-arme improvisée: Combat d4-1, d6+d4

Équipement

Bûcheron type

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d8 d6 d6 d6 d6

Compétences : Combat d6, Perception d4, Pistage d4, Survie d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

Atouts : Costaud

PAR RES

4(-1) 6

Actions

-grande massue: Combat d6, 2 mains, PA 2 contre les armures rigides, Parade -1, 2d8

-Hachette : Combat d6, d8+d6

Équipement

Hachette, grande massue

Soldat de Valféroy type (pique)

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d6 d6 d8 d6 d6

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

PAR RES

5 6 (1)

Actions

-Pique: Combat d6, Allonge 1, 2d8

Équipement

Pique, armure de cuir (+1)

Soldat de Valféroy type (épée courte)

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d6 d6 d6 d6 d8

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

PAR RES

6 (1) 7 (1) [2]

Actions

-épée courte: Combat d6, 2d6

Équipement

épée courte et bouclier, armure de cuir (+1)

Milicien de Valféroy type

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d6 d6 d6 d6 d6

Compétences : Combat d4, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

PAR RES

5 (1) 6 (1) [2]

Actions

-épée courte: Combat d4, 2d6

Équipement

épée courte et bouclier, armure de cuir (+1)

Amatas / le joueur de flûte

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d6 d6 d8 d6 d6

Compétences : Combat d8, Connaissance (Faes) d6,

Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

Langues : Langue d'or, langue impériale, patois de Valféroy (proche du Cantelin)

Atouts : Brute, Frénésie

PAR RES

6 (1) 8 (1)

Capacités spéciales

- Air de flûte : Marionnette

- Brute :

- Disparition : invisibilité

- Frénésie

- Faiblesse : briser la flûte, perd Air de flûte, Disparition et Envoûté, et devient automatiquement Secoué

- Envoûté : Résistance +2, +2 pour se remettre d'un état Secoué

Actions

-épée longue: Combat d8, 2d8+1 (+1 sur une Relance)

Équipement

Armure de peaux (+1), épée longue

Villageois de Valféroy en colère

Allure : 6

Agi Âme For Int Vig

d6 d8 d8 d6 d8

Compétences : Combat d4, Perception d6,

Langues : Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or

PAR RES

4 7 (1)

Actions

-Fourche: Combat d4, 2d6

Équipement

Fourche, armure matelassée (+1)