



le Scriptorium

présente :
une règle pour
Fantasy Craft



LE FAÇONNEUR

LE FAÇONNEUR

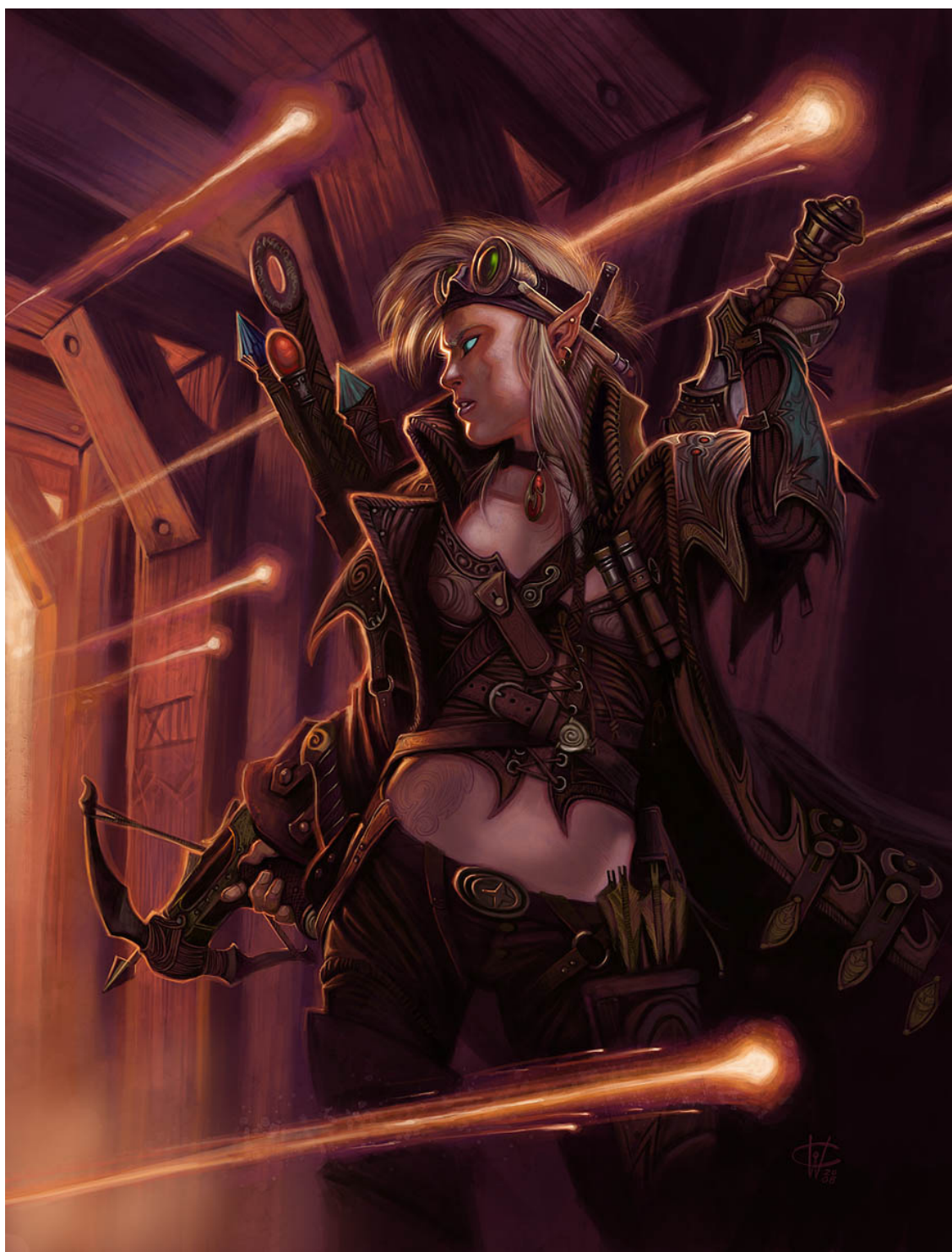


Image par William O'Connor © Wizards of the Coast

UNE CLASSE DE BASE POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS & OZCORN

D'après l'univers de Keith Baker et le jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que de *Fantasy Craft Core Rulebook*. Le supplément *Spellbound: The Seer* propose toutefois des règles particulièrement adaptées à cette classe.

Introduction

Ce document présente une classe de base inspirée du célèbre univers d'*Eberron*. Elle est adaptée aux règles de *Fantasy Craft*, et notamment à son fonctionnement très différent en termes d'objets magiques. La version anglaise des termes francisés pour les besoins de ce document est disponible sur le site du [Scriptorium](#) dans le *Fantasy Craft Master Index*. Rendez-vous sur le site de [Crafty Games](#) pour plus d'informations sur *Fantasy Craft*.

Façonneur

Les Façonneurs sont les Mages des temps modernes. Le temps de la magie théorique et éphémère est révolu : place à la révolution technomagique et à la démocratisation des objets de pouvoir ! Même si leur compréhension de la magie est plus limitée que celle des Mages traditionnels, les Façonneurs savent comment l'exploiter pour modifier profondément et durablement ce qui les entoure.

En fonction de votre campagne, un Façonneur peut incarner...

- Un guerrier-mage se servant de ses sorts pour améliorer ses aptitudes martiales.

- Un riche marchand spécialisé dans les marchandises magiques.
- Un mercenaire vendant ses services au plus offrant.
- Un soldat de l'armée régulière d'une nation à l'importante tradition magique.
- Un forgeron légendaire maniant les arcanes aussi bien que son marteau.

Rôle au sein du groupe : Joker/Soutien. En raison du large spectre d'objets magiques et non-magiques dont dispose le Façonneur, il peut remplir presque n'importe quel rôle au sein d'un groupe. Il excelle d'ailleurs en compagnie d'alliés, qui profiteront avantageusement de ses talents.

ATTRIBUTS DE CLASSE

Condition : Option de campagne *sorcellerie*

Caractéristiques privilégiées : Intelligence, Charisme, Sagesse

Sorts : Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau de Lanceur du personnage de 1.

Compétences : Artisanat, Déguisement, Détection, Détermination, Diplomatie, Fouille, Investigation, Médecine, Négociation, Prestidigitation

Points de compétence : 6 + mod Int par Niveau

Vitalité : 9 + mod Con par Niveau

Maniements de départ : 4

APTITUDE SPÉCIALE

Réserve créative : Le personnage se ménage du temps et de l'argent pour s'adonner à son passe-temps favori. Il obtient une réserve créative équivalente à (sa Légende + mod Int) × son Niveau de Classe × 5 pièces d'argent au début de chaque aventure. Ce pécule ne peut être investi que dans la création d'objets. Il peut également être converti en Réputation, au ratio de 10 pièces d'argent pour 1 point de Réputation. Celle-ci ne peut être investie que dans la création d'objets magiques.

APTITUDES DE CLASSE

Voie de la Création : Au Niveau 1, le personnage peut investir des rangs dans la compétence Incantation, apprendre des sorts d'Altération, Contresorts et Technomancie, et lancer les sorts de Niveau 0 qu'il connaît. De plus, lorsqu'il échoue à un jet d'Incantation pour lancer un sort d'une de ces disciplines, il ne dépense aucun Point de sort.



TABLE 1 : LE FAÇONNEUR

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+0	+0	+2	+1	+0	+1	+1	1	Réserve créative, voie de la Création
2	+1	+0	+0	+3	+1	+0	+2	+2	2	Bricoleur de génie (Artisanat)
3	+2	+1	+1	+3	+2	+1	+2	+3	3	Faire et savoir-faire
4	+3	+1	+1	+4	+2	+1	+2	+3	4	Cercle de pouvoir I
5	+3	+1	+1	+4	+3	+1	+3	+4	5	Faire et savoir-faire
6	+4	+2	+2	+5	+4	+2	+3	+5	6	Doigts de fée
7	+5	+2	+2	+5	+4	+2	+4	+6	7	Faire et savoir-faire
8	+6	+2	+2	+6	+5	+2	+4	+6	8	Cercle de pouvoir II
9	+6	+3	+3	+6	+5	+3	+4	+7	9	Doigts de fée, Faire et savoir-faire
10	+7	+3	+3	+7	+6	+3	+5	+8	10	Affinité magique I
11	+8	+3	+3	+7	+7	+3	+5	+9	11	Bricoleur de génie (Prestidigitation), Faire et savoir-faire
12	+9	+4	+4	+8	+7	+4	+6	+9	12	Cercle de pouvoir III, Doigts de fée
13	+9	+4	+4	+8	+8	+4	+6	+10	13	Faire et savoir-faire
14	+10	+4	+4	+9	+8	+4	+6	+11	14	Et Dieu créa...
15	+11	+5	+5	+9	+9	+5	+7	+12	15	Doigts de fée, Faire et savoir-faire
16	+12	+5	+5	+10	+10	+5	+7	+12	16	Cercle de pouvoir IV
17	+12	+5	+5	+10	+10	+5	+8	+13	17	Faire et savoir-faire
18	+13	+6	+6	+11	+11	+6	+8	+14	18	Doigts de fée
19	+14	+6	+6	+11	+11	+6	+8	+15	19	Bricoleur de génie (Investigation), Faire et savoir-faire
20	+15	+6	+6	+12	+12	+6	+9	+15	20	Affinité magique II, Cercle de pouvoir V

Si le personnage possède déjà cette aptitude via une autre classe, il obtient à la place un don de Magie supplémentaire.

Bricoleur de génie : Aucun mécanisme ne saurait lui résister. Au Niveau 2, lorsque le personnage rate un jet d'Artisanat pouvant être retenté, il peut se venger sur l'objet de son échec par une demi-action. Si le DD était inférieur à son Niveau de Classe + 20, le coup de colère transforme l'échec en réussite. Si plusieurs niveaux de succès sont possibles, le personnage obtient le plus faible résultat positif. Il peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par session égal à son nombre de dés d'action de départ. Le personnage peut faire appel à cette aptitude même si son jet initial était une erreur, mais avant que des dés d'action soient dépensés pour la confirmer en erreur critique.

Si le personnage obtient *bricoleur de génie* via deux classes ou plus, additionnez les niveaux des classes concernées par chaque compétence pour déterminer le DD qu'il peut atteindre.

Au Niveau 11, cette aptitude s'applique également aux jets de Prestidigitation.

Au Niveau 19, cette aptitude s'applique également aux jets d'Investigation.

Faire et savoir-faire : C'est en forgeant qu'on devient forgeron. Un adage que le personnage a fait sien. Aux Niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19, il obtient un don supplémentaire parmi les arbres de Compétences et d'Équipement.

Cercle de pouvoir I : Au Niveau 4, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 1 et inférieur qu'il connaît.

Cercle de pouvoir II : Au Niveau 8, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 2 et inférieur qu'il connaît.

Cercle de pouvoir III : Au Niveau 12, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 3 et inférieur qu'il connaît.

Cercle de pouvoir IV : Au Niveau 16, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 4 et inférieur qu'il connaît.

Cercle de pouvoir V : Au Niveau 20, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 5 et inférieur qu'il connaît.

Doigts de fée : La maîtrise du personnage s'étend à des champs techniques et magiques des plus variés. Aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18, il peut choisir l'une des aptitudes suivantes. Chacune ne peut être choisie qu'une seule fois.



- **Avantage du créateur** : Lorsque le personnage utilise un objet magique qu'il a lui-même créé, le niveau de l'objet augmente de 2.
- **Bibliothèque profane** : Le personnage apprend 1 enchantement et 1 essence de son choix et en tire au hasard un de plus de chaque.
- **Expérimentation profane** : Lorsque le personnage crée un parchemin, il n'est plus limité aux sorts qu'il connaît.
- **Expertise** : Choisissez une compétence parmi les suivantes : Artisanat, Déguisement, Détection, Détermination, Diplomatie, Fouille, Investigation, Médecine, Négociation ou Prestidigitation. Faire 10 avec cette compétence ne requiert pas deux fois plus de temps et faire 20 ne requiert que dix fois plus de temps.
- **Homuncule** : Le personnage obtient le don Compagnon animal. Le compagnon en question dispose gratuitement du Type *créature artificielle*. Les dons d'Équipement du personnage comptent comme des dons de Style pour ce qui est de déterminer sa valeur en PX maximale.
- **Huile de coude** : Le personnage obtient un bonus de +4 aux jets de Réparation. *Note, valable aussi pour l'Érudit* : Ce bonus s'applique également aux jets d'Artisanat effectués pour réparer une Créature artificielle à l'aide des règles de Médecine.
- **Musée de l'étrange** : Le personnage collectionne des artefacts magiques en tout genre et peut conserver 1 Récompense supplémentaire.
- **Mythes et légendes** : Le personnage obtient un bonus de +4 aux jets d'Identification et de Savoir en rapport direct avec des objets.
- **Outils improvisés** : Choisissez type d'outils (*voir page 159 de Fantasy Craft*). Le personnage est toujours considéré comme possédant ces outils lorsqu'il tente un jet de compétence associé.
- **Travail d'orfèvre** : Lorsque le personnage crée un bien 'de qualité', cette amélioration ne lui coûte que +200% de son prix de base. Et lorsqu'il crée une arme ou armure 'de qualité', elle ne lui coûte que +25% de son prix de base.

Affinité magique I : Non seulement il est doué, mais il est aussi plus rapide que l'éclair. Au Niveau 10, lorsque le personnage crée un objet magique, il produit deux fois plus de Réputation que la normale et peut réduire le temps nécessaire à sa fabrication d'un cran (d'années à mois, de mois à semaines, de semaines à jours, de jours à heures, d'heures à minutes et de minutes à rounds).

Affinité magique II : Au Niveau 20, le personnage produit trois fois plus de Réputation que la normale et peut réduire le temps de création d'un cran supplémentaire (pour un total de deux crans).

Et Dieu créa... : Sa maîtrise pratique de la magie est telle que la substance de toute matière obéit au personnage au doigt et à l'œil. Au Niveau 14, une fois par scène par une action complexe, le personnage peut modifier la structure même d'un objet immobile et de taille inférieure ou égale à Gig qu'il touche. Il peut le transformer en tout autre objet non-magique de Taille inférieure ou égale. Si l'objet d'origine était magique, il conserve ses propriétés, si elles demeurent compatibles avec sa nouvelle forme. L'objet revient à sa forme initiale à la fin de la scène.

Devenir Façonneur

Le Façonneur est naturellement lié à l'univers d'*Eberron*, où il représente cette 'caste' de lanceurs de sorts ayant appris à dompter la magie pour l'utiliser de manière appliquée et presque industrielle. Toutefois, dans tout univers où la magie est une chose courante, le Façonneur trouvera sa place.

Il favorise les Origines conférant des bonus en Intelligence, mais aussi celles améliorant l'utilisation de son équipement, sa magie ou ses capacités de soutien. Gnômes (une sous-race des Pechs), Nains et Créations font d'excellents Façonneurs, mais il est clair que les Humains sont les plus naturellement attirés vers cette approche pragmatique de la magie. Artisan et Marchand sont deux Spécialités taillées sur mesure pour un Façonneur.

Races conseillées : Création, Humain, Nain, Pech (Gnome)

Talents humains conseillés : Éduqué, Méthodique, Meticuleux

Spécialités conseillées : Adeptes, Artisan, Guérisseur, Marchand, Mystique

Autres classes conseillées : Alchimiste, Érudit, Garde-runas, Mage, Prêtre

Incarner un Façonneur

Le Façonneur tire la majeure partie de sa puissance de ses objets magiques, que *réserve créative* et *affinité magique* lui permettent de fabriquer et d'utiliser plus efficacement que quiconque. Les nombreuses aptitudes de *doigts de fée* sont également un atout de plus dans la manche déjà bien remplie du Façonneur.

Mais il ne faudrait pas oublier ses capacités magiques, en-dessous de celles d'un Mage, mais certainement non-négligeables. De même, sa maîtrise de nombreuses compétences et du reste de son équipement est assurée par *bricoleur de génie* et les dons de *faire et savoir-faire*. Bien entendu, le summum du Façonneur est atteint au Niveau 14, avec *et dieu créa...*, qui lui donne accès à un formidable contrôle sur la réalité, un contrôle que le MJ est encouragé à surveiller de près pour éviter les dérives.

En parlant de dons, le Façonneur aura bien entendu tout intérêt à emmagasiner un maximum de dons d'Équipement pour tirer le meilleur parti de ses aptitudes, mais ses dons de Compétences lui seront également très utiles. Un Façonneur à tendance martiale pourra trouver intéressant de piocher dans les dons de Combat, tandis que s'il est plus porté sur ses sorts, quelques dons de Magie ne feront certainement pas de mal.

Pour ce qui est de l'équipement, il paraît naturel que le Façonneur s'entoure d'un maximum d'objets magiques et de matériel plus standard. Attention toutefois à ne pas le surcharger. Des outils de bonne qualité, une armure personnalisée et des armes hors du commun, s'ils sont fabriqués par ses soins, lui coûteront nettement moins que s'il doit les acheter dans le commerce.

Dons conseillés : Arme en main, Incantation rapide, Maître artisan, Maîtrise de l'achimie, Maîtrise des enchantements, Maîtrise des essences, Maîtrise des parchemins

Équipement de départ pour l'aventure (250 pa) : outils d'Artisanat (pour 60 pa), 1 sacoche à composantes, 1 onguent, 1 pansement, armure partielle de cuir avec l'amélioration *ignifugée*, bouche à feu et 10 doses de poudre et munitions, épée dentelée, 2 rations, 1 sac à dos

